ABENTEURER JOURNAL

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

A DRAGONLANCE™

Fantasy Role-Playing Epic, Vol. II

TSR, Inc.™

© 1991TSR, Inc.
© 1991 Strategic Simulations, Inc.
All rights reserved

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

1

INHALT

WAS IST BISHER PASSIERT? 2
WICHTIGE GEOGRAFISCHE PUNKTE ANSALONS 3
CHARAKTERE UND TEAMS 3
Die Spieler-Rassen 3
Fähigkeitswerte 5
Charakterklassen 6
Gesinnung 9
Weitere Fähigkeiten 9
Aufbau eines erfolgreichen Teams 10
Wozu solche Typen? 11
Tips zur Vorbereitung 12
KAMPF 12
Kampfbildschirm 12
Initiative 12
Computer-Kontrolle 13
Nach dem Kampf 16
MAGIE 17
Magier 17
Kleriker 18
Ritter und Paladine 19
Waldläufer 19
Tips für Magische Sprüche 19
MAGISCHE SCHÄTZE 20
BESCHREIBUNG DER ZAUBERSPRÜCHE 22
KRYNNS KREATUREN 32
JOURNAL EINTRÄGE 37
TABELLEN 56
BEGRIFFE AUS DER AD&D® COMPUTER-/SPIELEWELT 63

2

WAS IST BISHER PASSIERT?

Vor einem Jahr waren die Kräfte des Bösen unter dem mächtigen aurakischen Drakonier Myrtani vereinigt.
Myrtani hatte die Methode Dracheneier in Drakonier zu wandeln wiederentdeckt.
Mit der Hilfe des ihm verbundenen Death Knight Sir Lebaum, war Myrtani in der Lage, die Kontrolle über Zentral-Krynn zu erlangen und eine gefährliche Armee von Drakonier und Untoten ins Feld zu führen.
Als die Solamnic-Truppen das Gebiet erreichten, konnte eine kleinere Gruppe tapferer Helden den geheimen Plan Myrtanis aufdecken; schnell eine große Armee zu bilden und die Führer der Solamnic-Truppen in einem Überraschungsangriff zuschlagen, um dann den verbleibenden Rest zu zerstören, bevor sich ein organisierter Widerstand bilden kann. Magische Rituale, entdeckt in einem gestohlenen Buch, würden es ihm ermöglichen, gestohlene Dracheneier in Massen von Drakoniern zu verwandeln.
Die Dracheneier waren gut versteckt und die Solamnischen Fährtensucher konnten sie nicht finden, als der Krieg Um Die Lanze vorüber war.
Nur eine kleine Gruppe von Helden war in der Lage in Myrtanis Festung, die bei Kernen liegt, einzudringen und die üble Gefolgschaft des bösen Gottes Takhisis zu schlagen, bevor die Magie eingesetzt werden konnte.
Ohne die Drakonier-Armee konnten die Ritter von Solamnia die Armee des Bösen zu besiegen und dem Land den Frieden wiederzugeben.

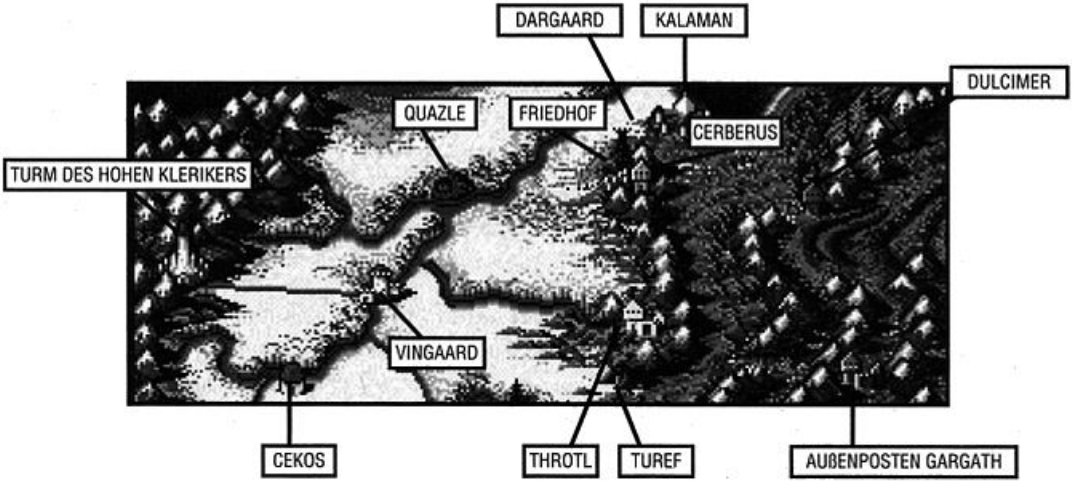
Ihr seid höflich zum ersten Jahrestag des Sieges in der Schlacht von Kernen eingeladen. Die Teilnehmer werden die Überlebenden der Schlacht, sowie diejenigen, denen die Aufnahme in den Speziellen Solamnischen Orden der Champions von Krynn gewährt wurde.

Dies Treffen wird sowohl eine Feier über den großen Sieg, als auch eine Andacht der uns verbundenen Gefallenen sein. Eine besondere Gedenkfeier wird für den früheren Kommandanten des Gargath Aussenpostens, Sir Karl, gehalten, der geschlagen wurde wie er Eid und Ehre verteidigte. Diese wird auf dem Exerzierplatz vor dem Gargath Aussenposten abgehalten werden.

Sir Harolde

3

WICHTIGE GEOGRAFISCHE PUNKTE ANSALONS



WICHTIGE GEOGRAFISCHE PUNKTE

Die größten Städte der Region sind Kalaman und Vingaard Keep. Sie verwalten in einem lockeren Verbund eine große Anzahl kleinerer Orte der Region.

Dazu gehören die Zwergenstadt Turef, die Gnomenstadt Quazle und die Menschenstädte Cerberus und Cekos.

Viele Kriege wurden in dieser Gegend geführt, sie haben einige Ruinen von alten Schlössern und Festungen zurückgelassen. Viele haben einen schlechten Ruf und sollten gemieden werden. Die vielleicht berühmteste von allen ist Dargaard Keep. Früher war sie das Heim des berühmten Ritters der Rose, Lord Soth, doch nun ist es verrottet und leer.

CHARAKTERE UND TEAMS

Einzelne Personen werden Charaktere genannt und bilden als Gruppen die Abenteurer-Teams. In solchen Teams können eine oder mehrere Rassen mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten vertreten sein. Manche werden Krieger (Kämpfer), andere Priester, Zauberer und wieder andere vielleicht Diebe. Dabei besitzt jeder Einzelne seine ihm eigenen Fähigkeiten.

DIE SPIELER-RASSEN

Es gibt sieben Rassen für Spielercharaktere in der Welt von Krynn. Jede Rasse hat besondere Stärken und Schwächen. Als Beispiel: Menschen können ohne Einschränkung in jede Klasse (Beruf)

aufsteigen, da nur nichtmenschliche Rassen mehr als einer Klasse zugleich angehören können. Elfen haben Einschränkungen in ihrer größtmöglichen Stärke, da sie Boni zu ihrer Geschicklichkeit erhalten. Die folgenden Abschnitte beschreiben die Rassen und ab Seite 56 werden in mehreren Tabellen besondere Boni und Einschränkugen aufgelistet.

HÜGELZWERGE sind eine sehr sture und grobe Rasse starker Arbeiter und Handwerker. Sie sind besonders widerstandsfähig gegen Magie und Gift. Während des Kampfes erhalten Zwerge Boni, wenn Goblins oder Hobgoblins angreifen und sie sind erfahren im Ausweichen bei Angriffen von Ogern oder Riesen. Zwerge können Kämpfer, Diebe, Waldläufer, Kleriker von Reorx oder gemischte Klassen werden.

BERGZWERGE sind gruppenorientierter und irgenwie vornehmer als ihre Hügel-Zwerg-Vettern, ansonsten sind sie nahezu identisch. Berg-Zwerge können Kämpfer, Paladine, Diebe, Kleriker von Reorx oder gemischte Klassen sein.

SILVANESTI-ELFEN (Hoch-Elfen) sind eine hochgewachsene arrogante Rasse, die ein hohes Lebensalter erreichen kann. Sie sind nahezu immun gegen Schlaf- und Bezauberungssprüche und erfahren im Auffinden von Geheimtüren. Wird ein Angriff mit einem Lang- oder Kurzschwert und/oder mit einem Bogen ausgeführt, erhalten sie während des Kämpfes Boni. Sind sie tot , können sie nicht wieder zum Leben erweckt werden. Silvanesti-Elfen können Kämpfer, Paladine, Zauberer, Kleriker, Waldläufer oder gemischte Klassen sein.

QUALINESTI-ELFEN sind unbedeutend kleiner und ein wenig freundlicher, als ihre Silvanesti-Brüder, aber sie haben identische Fähigkeiten und Boni. Qualinesti-Elfen können Kämpfer, Waldläufer, Zauberer, Diebe, Kleriker und gemischte Klassen sein.

HALB-ELFEN sind Mischlinge mit den Vorzügen beider Rassen, Menschen und Elfen. Sie sind widerstandsfähig gegen Schlaf- und Bezauberungssprüche und erfahren im Auffinden von Geheimtüren. Halb-Elfen können Kämpfer, Ritter, Paladine, Zauberer, Kleriker, Diebe, Waldläufer und gemischte Klassen sein.

KENDER sind kleine Leute mit einem absoluten Mangel an Angst und schier unersättlicher Neugierde. Sie sind ganz besonders widerstandsfähig gegen Magie und Gift und besitzen die außerordentliche Fähigkeit, intelligente Angreifer zu verspotten. Wenn Kender ihre Angreifer erfolgreich verspotten, wird der Gegenspieler in blinder Wut angreifen und dabei einen großen Teil seiner Effektivität einbüßen. Die bevorzugte Waffe der Kender ist der Hoopak, eine Stabschleuder, mit einem Metallschuh am anderen Ende. Eine Waffe die nur sie benutzen können. Kender erhalten Boni, wenn sie mit dem Hoopak treffen, dies sind dann tödlich genaue Treffer. Sie können Diebe, Kämpfer, Waldläufer, Kleriker sein und\oder gemischten Klassen angehören.

MENSCHEN ist die am meisten vorkommende Spieler-Rasse in der Welt von Krynn. Sie können Kämpfer, Zauberer, Diebe, Kleriker, Paladine und Waldläufer sein, jedoch keiner gemischten Klasse angehören. Nur Menschen und Halb-Elfen können Ritter werden.

5

FÄHIGKEITSWERTE

Jeder Charakter hat sechs, zufällig ermittelte, Werte für seine Fähigkeiten, die nachfolgend erklärt werden. Diese Werte fallen in einen Wertebereich, die von der Rasse und der gewählten Klasse abhängig ist. Die Basis-Werte bewegen sich in einer Bandbreite von 3 (niedrig) bis 18 (hoch). Es gibt weitere Tabellen für Ergänzungen und Zuschläge, die Sie ab Seite 56 finden. Abhängig von der Klasse eines Charakters werden eine oder mehrere Fähigkeiten zum Hauptattribut für diese Person. Eine solches Hauptattribut ist dann gegeben, wenn sie einen besonderen Wert für die gewählte Klasse hat. Zum Beispiel: Stärke ist der Schlüssel für Kämpfer und Weisheit der Schlüssel für Kleriker. Die meisten Charaktere erhalten zusätzliche Erfahrungspunkte, wenn ihr Hauptattribut einen Wert von 16 erreicht und übersteigt.
Nichtmenschliche Charaktere erhalten Ergänzungen zu ihren Basis-Fähigkeitswerten, um so die Unterschiede zwischen den einzelnen Rassen zum Ausdruck zu bringen. Zwerge zum Beispiel, erhalten einen +1 Bonus auf Konstitution und können so einen maximalen Wert von 19, statt 18 erreichen. Wenn ein Charakter mit dem Befehl NEUER CHARAKTER ermittelt wird, werden alle rasse-spezifischen Ergänzungen automatisch berechnet und berücksichtigt.

STÄRKE (STR) ist das Maß der physischen Kraft, der Muskelmasse und der Ausdauer eines Charakters. Kämpfer-Charaktere können eine außerordentliche Stärke von über 18 haben. Dies wird dann als Prozentwert angezeigt, der hinter der Basis-Stärke angegeben ist. Ein hoher Wert bei Stärke erhöht die Kampfähigkeit eines Charakters mit Handwaffen. Stärke bestimmt ebenfalls, wieviel ein Charakter an Gewicht tragen kann, ohne behindert zu sein oder im Kampf langsamer zu werden.

INTELLIGENZ (INT) ist das Maß, wie gut ein Charakter lernen kann. Intelligenz kann eine Begrenzung für Zauberer sein, wie weit er sich entwikkeln und welche Zaubergrade er benutzen kann.

WEISHEIT (WEI) ist das Maß, inwieweit ein Charakter in der Lage ist, die Gesamtzusammenhänge der Welt zu verstehen und damit umzugehen. Kleriker erhalten zusätzliche Sprüche für einen hohen Wert bei Weisheit. Desweiteren setzt dieser Wert evtl. eine Grenze für die Zaubergrade, die er einsetzen kann.

GESCHICKLICHKEIT (GES) ist das Maß der Beweglichkeit und wie gut ein Charakter mit Dingen umgehen kann. Diebe haben besondere Vorteile durch einen hohen Wert. Geschicklichkeit gibt weiterhin an, wie gut ein Charakter mit Fernwaffen (Bogen, Wurfpfeile, usw.) in einer Kampfrunde umgehen kann und wie schwer es ist, ihn während eines Kampes zu treffen.

KONSTITUTION (KON) ist das Maß für die gesamte körperliche Gesundheit eines Charakters. Kämpfer erhalten eine zusätzlichen Punkt pro Treffer, pro Punkt den er über Konstitution 14 besitzt. Nicht-Kämpfer erhalten ähnliche Vorteile. Sie erhalten maximal zwei zusätzliche Trefferpunkte je Stufe (keine Vorteile für Konstitutionswerte über 16). Diese Boni werden nur verge-

ben, bis der Charakter die 10. Stufe erreicht hat. Der Wert für die Konstitution eines Charakters bestimmt weiterhin, wie oft ein Charakter aus dem Tode zum Leben erweckt werden kann und die Chance, ob die versuchte Wiederbelebung erfolgreich sein wird. Jedes Mal, wenn ein Charakter erfolgreich wiederbelebt wird, verliert er einen Punkt auf den Gesamtwert der Konstitution.

CHARISMA (CHA) ist das Maß, wie andere auf den Charakter reagieren. Charisma spielt oft eine Rolle bei der Begegnung mit Nichtspielercharaktern. Je höher das Charisma eines Charakters ist, umso eher wird er den Nichtspielercharakter überreden können, anders zu handeln als er es eigentlich wollte. Der Charakter mit dem größten Charisma sollte immer der Verhandelnde sein, wenn es um Geschäfte mit Nichtspielercharakteren geht.

CHARAKTERKLASSEN

Ein Charakter muß mindestens einer Charakterklasse angehören. Nichtmenschliche Charaktere können mehr als einer Charakterklasse zur gleichen Zeit angehören. Ein nichtmenschlicher Charakter mit mehreren Klassen hat mehr Spielmöglichkeiten, aber er wird in den Stufen langsamer aufsteigen, da die Erfahrungspunkte gleichmäßig zwischen den gewählten Klassen verteilt werden. Charaktere erhalten basierend auf Ihren Klassen Schadenspunkte, Sprüche und Fähigkeiten, ihrer Erfahrungsstufe und (manchmal) dem Stand ihrer Fähigkeiten. In den Tabellen des Journals finden Sie die Anzahl und die benötigten Werte der Trefferwürfel, die auf den Charakter zutreffen, sowie die Anzahl an Sprüchen, die ein Charakter lernen kann.

> **HINWEIS:** Würfel ist der benutzte Begriff, um die Spanne einer zufällig ermittelten Zahl zu beschreiben. Ein W6-Würfel hat die Spanne von 1 - 6, ein W10-Würfel die Spanne von 1 - 10.

Kleriker erhalten ihre Sprüche von ihren Göttern gewährt, können in Rüstungen kämpfen und dürfen grundsätzlich nur Schlagwaffen (ohne Klingen und Spitzen) benutzen. Nachdem sich Kleriker einem Gott geweiht haben, können sie nur die Gesinnung wählen, die in Übereinstimmung mit dem gewählten Gott steht. Jeder Gott erweitert die besonderen Fähigkeiten seiner Gefolgschaft bzw. Anhänger. Mehr Information finden Sie im Kapitel GÖTTER ab Seite 18. Kleriker haben die Fähigkeit, manchmal untote Kreaturen, wie Skelette oder Zombies, abzuwenden oder sie sogar zu vernichten. Diese Kraft wächst im gleichen Maß, wie der Kleriker in seinen Erfahrungsstufen austeigt. Das Hauptattribut für Kleriker ist Weisheit.

KÄMPFER können in allen Rüstungen und mit allen Waffen kämpfen, doch sie können keine Magie benutzen. Kämpfer können außerordentlich stark sein und vergrößern ihre zusätzlichen Schadenspunkte, wenn sie bei Konstitution einen Wert von 17+ haben. Das Hauptattribut für Kämpfer ist Stärke.

MAGIER besitzen wirkungsvolle Zaubersprüche, doch sie können keine Rüstungen tragen und benutzen und es stehen ihnen nur beschränkt

Waffen zur Auswahl. Sie können nur die magischen Sprüche lernen und benutzen, die sie in ihrem Zauberbuch aufgeschrieben haben, außer sie verwenden eine entsprechende Schriftrolle. In der Welt von Krynn wird die Kraft der Magier durch die Monde beeinflußt. Danach sind Magier in drei Orden aufgeteilt, wobei die Zugehörigkeit zu einem der Orden von der Gesinnung abhängig ist. Die Kraft eines Zauberers schwankt mit dem Zyklus des Mondes, der seinen Orden beeinflußt. Weitere Informationen über diese Orden und deren Monde finden Sie im Kapitel Magie ab Seite 17. Damit ist das Hauptattribut für Magier die Intelligenz.

PALADINE können in jeder Rüstung und mit allen Waffen kämpfen. Sie sind vollkommen immun gegen Krankheiten und können, wenn sie die neunte Stufe erreicht haben, einige Kleriker-Sprüche benutzen. Paladine können außerordentlich stark sein und vergrößern ihre zusätzlichen Schadenspunkte wie Kämpfer. Sie sind leicht widerstandsfähig gegen Magie und Gift. Aufgrund ihrer besonderen Wesensart wurden ihnen von ihren Göttern gewisse magische Fähigkeiten verliehen. Sie können untote Kreaturen abwenden, als wären sie ein Kleriker zwei Stufen tiefer, als ihre derzeitige Stufe. Sie sind stets von einem Schutz-gegen-Böses-Zauber 3m, umgeben. Eimal pro Tag kann der Paladin 2 Schadenspunkte pro erreichter Erfahrungsbene heilen. Weiterhin kann er Krankheiten, einmal in der Woche von der 1.-5. Stufe, zweimal in der Woche von der 6.-10. Stufe und dreimal in der Woche von der 11.-14. Stufe heilen. Ab der 9. Stufe erhöht sich die Fähigkeit des Paladins Klerikersprüche einzusetzen, jedoch kann er keine Kleriker-Schriftrollen benutzen. Paldine müssen eine rechtschaffen gute Gesinnung besitzen. Des weiteren müssen die Punktwerte der einzelnen Fähigkeiten einen Mindestwert haben, der sich wie folgt darstellt: Intelligenz und Konstitution 9, Stärke 12, Weisheit 13 und Charisma 17. Die Hauptattribute für den Paladin sind Stärke und Weisheit.

WALDLÄUFER können in allen Rüstungen und mit jeder Waffe kämpfen. Waldläufer sind außerordentlich stark und vergrößern ihre zusätzlichen Schadenspunkte wie Kämpfer. Sie erzielen zusätzlichen Schaden in Kampf mit Kreaturen der Riesen-Klasse. Mit einem Team können nie mehr als drei Waldläufer ziehen.
Waldläufer stehen sehr im Einklang mit der Natur und erhalten zusätzlich die Fähigkeit Druiden-Sprüche zu benutzen, sobald sie die achte Stufe erreichen. Ab der neunten Stufe erhalten sie desweiteren die Fähigkeit, magische Sprüche zu benutzen. Sie können jedoch keine Schriftrollen einsetzen.
Waldläufer müssen über eine gute Gesinnung verfügen und weiterhin benötigen die Punktwerte der einzelnen Fähigkeiten einen Mindestwert, der sich wie folgt darstellt: Stärke und Intelligenz 13, Weisheit und Konstitution 14. Die Hauptattribute für den Waldläufer sind Stärke, Intelligenz und Weisheit.

8

SOLAMNISCHE RITTER sind der Stolz der ritterlichen Ehre in der Welt von Krynn. Die Ritter teilen sich in drei Orden auf: die Ritter der Krone, die Ritter des Schwertes und die hochgeachteten Ritter der Rose. Sie alle sind berühmt für ihre Tapferkeit und ihre Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen. Ritter beginnen das Spiel mit einer Solamnischen Plattenrüstung, einem Langschwert 1+, sowie einem Schild.
Ritter werden sehr für ihre Führungseigenschaften während eines Kampfes geschätzt. Wann immer eine Gruppe mit einem Ritter in einen Kampf gerät, wird seine Führungsrolle überprüft. Ist die Überprüfung erfolgreich, werden alle Nichtspielercharaktere unter sein Kommando gestellt. Sie lassen sich dann wie reguläre Spielercharaktere führen. Die Chancen für den Erfolg steigen dramatisch an, wenn ein Ritter in allen drei Ritterorden aufsteigt.
Ritter haben ein Armutsgelübde abgelegt, und so geben sie einen großen Teil ihres Geldes und ihrer Schätze an ihren Orden ab. Ritter der Krone führen 10 % an den Orden ab, sobald sie einen Außenposten erreicht haben. Ritter der Rose und des Schwertes führen alles bis auf 20 Stahlstücke an ihren Orden ab. Sobald Ritter des Schwertes oder der Rose die 6. Stufe erreicht haben, erhalten sie zusätzlich die Fähigkeit einige Kleriker-Sprüche zu benutzen.
Wenn ein Ritter der Krone oder des Schwertes eine ausreichend hohe Stufe erreicht hat und die Werte der einzelnen Fähigkeiten hoch genug sind, kann er die Aufnahme in den nächsthöheren Orden beantragen.

HINWEIS: Ritter erhalten zusätzliche Erfahrungspunkte für ritterliche Taten und nicht für das Erreichen der Minimalanforderungen für die Hauptattribute.

Um Ritter des Schwertes zu werden, müssen die einzelnen Fähigkeiten die folgenden Mindestwerte aufweisen: Stärke 12, Intelligenz 9, Weisheit 13, Geschicklichkeit 9 und Konstitution 10.
Um Ritter der Rose zu werden, müssen die die einzelnen Fähigkeiten folgende Mindestwerte aufweisen: Stärke 15, Intelligenz 10, Weisheit, 13, Geschicklichkeit 12 und Konstitution 15.
DIEBE kämpfen mit Schwertern, mit dem Kurzbogen oder der Schleuder und tragen eine Lederrüstung. Im Kampf erzielen sie zusätzlichen Schaden, indem sie aus dem Hinterhalt zuschlagen. Dies ist im Kapitel Kampf genauer beschrieben. Diebe sind ebenso geschickt im Öffnen von Schlössern und Beseitigen von Fallen. Damit ist das Hauptattribut für Diebe Geschicklichkeit.
MEHR-KLASSEN sind nichtmenschliche Charaktere, die zwei oder mehrer Klassen zugleich angehören. Die Erfahrungspunkte werden zwischen ihren Klassen aufgeteilt, selbst wenn ein Charakter in einer oder mehren Klassen nicht weiter aufsteigen kann. Die Punktewerden' gleichmäßig auf die Klassen verteilt. Der Mehr-Klassen-Charakter profitiert von den Vorteilen aller seiner Klassen bezüglich Waffenauswahl und Ausrüstung.

GESINNUNG

Unter Gesinnung versteht man die Lebensphilosophie, die verschiedene Auswirkungen der Reaktionen von Nichtspielercharaktern und magischen Gegenständen auf den Charakter während des Spiels. Folgende Gesinnungen sind für einen Spielercharakter möglich:

Rechtschaffen Gute Charaktere glauben an die Gesetze und alles Gute generell.

Rechtschaffen Neutrale Charaktere glauben, daß die Regeln der Gesetze das Wichtigste sind, unabhängig davon, ob etwas sachlich gutes oder böses dabei herauskommt.

Neutral Gute Charaktere glauben, daß der Triumpf des Guten wichtiger ist, als die Regeln der Gesetze oder des Chaos.

Absolut Neutrale Charaktere glauben, daß es ein Gleichgewicht zwischen Gut und Böse, Chaos und Gesetz geben muß.

Chaotisch Gute Charaktere glauben an das Erschaffen guter Ergebnisse ungehindert durch die Regeln des Gesetzes.

Chaotisch Neutrale Charaktere glauben, daß die Freiheit des Handelns wichtiger ist, als ob etwas Gutes oder Böses dabei herauskommt.

Notiz: Aufgrund der Art dieses Spiels sind keine bösen Spieler zugelassen.

WEITERE FÄHIGKEITEN

Jeder Charakter besitzt auch drei weitere wichtige Werte, die sich im Verlauf des Spiels verändern: Trefferpunkte, Erfahrungspunkte und Stufen.

...er war sehr alt, dennoch sah er stark genug aus, selbst die wütendsten Monster auf Distanz zu halten. Sein Gesicht, durchfurcht von tausen Falten zeigte immer noch die Würde eines Solamnischen

TREFFERPUNKTE (TP) repräsentieren den Wert an Schaden, den ein Charakter einstecken kann, bevor er bewußtlos wird. Die größtmöglichen Trefferpunkte eines Charakters werden wie folgt durch den Computer ermittelt; der Computer würfelt mit dem Charakter-Trefferwürfel und rechnet jede Veränderung für Stufen oder Konstitution dazu. Ein Charakter erhält zusätzliche Trefferpunkte, wenn sein Wert für Konstitution über 14 liegt. Wenn ein Charakter soviel Schaden erhalten hat, daß seine Trefferpunkte 0 erreichen, wird er bewußtlos. Wenn die Trefferpunkte auf einen Wert von -1 bis -9 fallen, erhält er in jeder Runde einen weiteren Trefferpunkt, bis er verbunden wird oder stirbt. Ein Charakter ist tot, wenn seine Trefferpunkte -10 oder einen Wert noch darunter erreichen. Wenn Sie sich einen toten Charakter ansehen, werden seine Trefferpunkte immer nur mit dem Wert 0 angezeigt, auch wenn diese weit darunter liegen.

ERFAHRUNGSPUNKTE sind das Maß, wieviel ein Charakter bislang im Spiel gelernt hat. Charaktere erhalten für alle Aktionen, wie Ungeheuer bekämpfen, Schätze finden und Rätsel erfolgreich lösen, Erfahrungspunkte. Der Computer hält die Erfahrungspunkte nach und rechnet neue Erfahrungspunkte hinzu und sobald ein Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, kann er in den Stufen aufsteigen. Siehe Kapitel Stufenaufstiegstabellen für jede Klasse.

STUFEN sind das Maß, wieviel ein Charakter in seiner Klasse gelernt hat. Charaktere gehen in eine Halle und erhalten dort das erforderliche Training, um eine Stufe aufzusteigen, sofern sie genügend Erfahrung gesammelt haben. Charaktere können jeweils immer nur eine Stufe aufsteigen. Wenn ein Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, um zwei oder mehrere Stufen aufzusteigen, seit er das letzte mal trainiert wurde, steigt er nur um eine Stufe auf und verliert alle überschüssigen Erfahrungspunkte bis auf einen Punkt unter der nächsthöheren Stufe.

BEISPIEL: Ein Dieb der 11. Stufe mit 667.543 Erfahrungspunkten kommt in die Trainigshalle (genug für die 13. Stufe), er wird die Halle als ein Dieb der 12. Stufe mit 666.000 Erfahrungspunkten verlassen, einen Punkt unter der 13. Stufe.

Irgendwann erreichen Charaktere ihre höchstmögliche Stufe für das Spiel. Sie können dann nicht weiter trainiert werden.

Neue Charaktere starten mit 210.003 Erfahrungspunkten und besitzen bereits sämtliche Stufen und Sprüche, entsprechend diesen Erfahrungspunkten.

Charaktere können höchstens bis zur 14. Stufe aufsteigen. Ausgenommen hiervon sind Diebe, die bis zur 18. Stufe aufsteigen können.

AUFBAU EINES ERFOLGREICHEN TEAMS

Der Aufbau eines starken und vielseitigen Teams ist der Schlüssel zum Erfolg in Death Knights of Krynn. Ihr Team kann bis zu sechs Spieler Charaktere stark sein. Es wird empfohlen, alle sechs Charaktere zu benutzen. Eine kleineres Team ist schwächer und leichter durch seine Feinde zu vernichten. Die Auswahl der Charaktere, die dem Team angehören sollen, sollte eine Vielfalt von Klassen wie Klerikern, Zauberern, Dieben und Kämpfern enthalten. Mindestens ein Mitglied sollte ein Kender sein, da diese im Kampf Ihre Gegner verspotten können. Manche Abenteuerer meinen, daß ein Team erst mit einem Ritter komplett ist.

BEISPIELTEAM 1

1 Menschlicher Ritter
1 Paladin
1 Zwergen-Waldläufer
1 Kender-Kleriker von Maskahal/Dieb
1 Qualinesti-Elf-Kleriker von Shinai/Roter Zauberer
1 Qualinesti-Elf-Kleriker von Majere/Kämpfer/Weißer Zauberer

BEISPIELTEAM 2

1 Menschlicher Ritter
1 Silvanesti-Elf-Kleriker von Miskahal/Kämpfer/Weißer Zauberer
1 Halb-Elf-Waldläufer/Kleriker von Majere
1 Qualestine-Elf-Kleriker von Shinare/Kämpfer/Roter Zauberer
1 Kender-Kleriker von Kiri-Jolith/Dieb
1 Qualinesti-Elf-Kämpfer/Roter Zauberer

WOZU SOLCHE TYPEN?

KLERIKER/KÄMPFER/ZAUBERER sind vielseitige Charaktere. Ein Kleriker/Kämpfer/Zauberer kann sowohl die Sprüche eines Zauberers, als auch die des Klerikers benutzen, während er die Waffen eines Kämpfers und auch ebensolche Rütungen tragen und benutzen kann. Der größte Nachteil für den Kleriker/Kämpfer/Zauberer ist, daß er als Drei-Klassen-Charakter relativ langsam in den Erfahrungsstufen aufsteigt.

KÄMPFER/ZAUBERER können Sprüche benutzen während sie Rüstungen tragen. Diese geteilte Klasse kann wie ein reiner Kämpfer kämpfen und erhält mehr Trefferpunkte als ein reiner Zauberer.

KLERIKER/DIEBE haben mehr Trefferpunkte und eine bessere Rüstungsklasse als der reine Dieb. Als Kleriker kann er Heilungs- und Schutzsprüche benutzen. Dies erlaubt dem Charakter einen zweifachen Dienst an seinem Team, zum einen als Dieb und zum anderen als zusätzlicher Heiler. Der Status des Diebes hängt davon ab, wie kraftvoll er aus dem Hinterhalt zuschlagen kann; dies ist im Kapitel Kampf beschrieben.

KLERIKER sind lebenswichtig für die Heilung des Teams nach Kämpfen. Der beste Weg zu heilen ist: Rasten und HEIL selektieren. Sie können die Kommandos mehrfach benutzen, während das Team im Lager rastet. HEIL funktioniert folgendermaßen:

Wenn ein Kleriker in einem Team ist, werden alle Heilungssprüche benutzt und automatisch wiedererlernt, bis alle Charaktere geheilt sind. Hat das Team mehr Schaden genommen, als die Kleriker-Heilungssprüche zu heilen vermögen, sollte die HEIL-Option erneut benutzt werden. Wenn HEIL benutzt wird, wird zuerst der Charakter geheilt, der ganz oben auf der Liste steht und danach die restlichen Charaktere in der Reihenfolge ihrer Listenplätze.

Wenn kein Kleriker im Team ist, können die Trefferpunkte durch Rasten im Lager erneuert werden (1 SP für einen Ruhezeitraum von 24 Std.), Es können auch Tränke benutzt oder die Dienste eines Tempels in Anspruch genommen werden.

WALDLÄUFER starten das Spiel normalerweise mit mehr Trefferpunkten, als andere Kämpfertypen. Sie erreichen zusätzlichen Schaden gegen Riesen-Arten und erhalten Zauber- und Druidensprüche ab höheren Stufen.

RITTER sind starke Kämpfer und es gibt einige Gegenstände, die ausschließlich von ihnen benutzt werden können. Ritter besitzen besondere Führungsfähigkeiten und können ab höheren Erfahrungsstufen Klerikersprüche benutzen.

PALADINE sind exzellente Krieger. Zusätzlich zu ihrem kriegerischen Können besitzen sie einen

natürlichen Schutz gegen Böses. Sie verfügen über Heilungskräfte und erhalten Klerikersprüche.

...als wir sehr knapp mit unserer Ausrüstung wurden, hielten wir im Laden vor Ort, wo wir viele nützliche Waffen fanden, die uns gut dienen sollten...

TIPS ZUR VORBEREITUNG

Die Zusammenstellung Ihres Teams beeinflußt die Kampfstrategie während des Spiels. Der Aufbau des Teams mit Klerikern und Zauberern erhöht die Wichtigkeit für das Benutzen von Sprüchen vor und während eines Kampfes. Eine einfühlsame Mischung aus Kämpfern, Rittern, Paladinen und Waldläufern macht ihre Fähigkeiten für den Zweikampf umso wichtiger.

Halten Sie die Handwaffen (Schwert, Streitkolben, Bauernspieß) zu Beginn des Spieles bereit, anstatt den Schuß-und Wurfwaffen (Bogen, Schleuder, Wurfpfeile). Stellen Sie sicher, daß ebenfalls die Pfeile für die Bögen angelegt sind.

KAMPF

Abenteurer müssen sich ihren Weg zum Ziel gegen eine große Anzahl gefährlicher Gegner erkämpfen. Geschichten von Tapferkeit und Helden, lassen Sie das Klirren der Waffen im Kampf hören. Die folgenden Kapitel bieten weitere Informationen und Hinweise für den Kampf.

KAMPF-BILDSCHIRM

Schlachten werden auf einem taktischen Kampf-Bildschirm ausgeführt. Sie gestatten einen genaueren Überblick über das Gelände (3D oder Überland) in dem sich das Team aufhielt, als der Kampf begann. Dieser Bildschirm ist mit einem unsichtbaren quadratischen Raster überzogen und Sie werden bemerken, daß sich alles in diesem Raster von Quadrat zu Quadrat bewegt. Diagonale Bewegungen kosten oft mehr Schritte, als horizontale oder vertikale Bewegungen.

INITIATIVE

Jede Kampfrunde ist in zehn Segmente aufgeteilt. Jeder Charakter und Gegner handelt in einem zufällig ausgesuchten Segment.
Die zufällige Segmentnummer wird zu Beginn einer jeden Kampfrunde generiert und durch Geschicklichkeit und einem Zufallsfaktor, wie Überraschung beeinflußt. In den meisten Fällen wird sich der Charakter in einem Segment fortbewegen oder einen Angriff von seinem Standort ausführen.
Das Benutzen von Sprüchen kann Zusatzsegmente erfordern, um sie auszuführen. Sehr oft

beginnt ein Magiekundiger einen Zauber in einem Segment, der erst einige Segmente später Wirkung zeigt.
Manchmal wird ein Charakter in Segment 10 der einen Runde handeln und im Segment 1 in der nächsten, d.h. er scheint zweimal hintereinander zu handeln. Dies wird besonders dann eintreten, wenn Sie den ABWARTEN-Befehl benutzen. Wenn dieser Befehl benutzt wird, sind die Handlungen eines Charakters bis Segment 10 verzögert.

COMPUTER-KONTROLLE

Im Kampf kontrolliert der Spieler die Handlungen der Spielercharaktere und der Computer übernimmt die Kontrolle über die Handlungen der Monster, Nichtspielercharaktere und Spielercharaktere, die mit dem KONT-Befehl unter die Kontrolle des Computers gestellt wurden.
Wenn ein Ritter Mitglied Ihres Teams ist, kann er zu Beginn eines Kampfes durch die erfolgreiche Führungs-Überprüfung die Kontrolle über NSCs erhalten. NCSs können wie Spielercharaktere eingesetzt werden, wenn die Überprüfung positv war.

Kampffähigkeit

Die Kampffähigkeit jedes Charakters werden durch seine RK, ETW0 und Schaden definiert.

RK

Die Schwierigkeit, einen Charakter oder Monster zu treffen, wird durch seine Rüstungsklasse (RK) angezeigt. Je niedriger die RK, umso schwerer ist es dieses Ziel zu treffen. RK berechnet sich aus der angelegten Rüstung und Geschicklichkeits-Boni. Einige magischen Gegenstände können die RK weiter beeinflussen.

ETW0

ist die Abkürzung für "Erforderlicher Trefferwurf gegen RK0" und stellt die Fähigkeit eines Charakters dar, einen Feind im Nahkampf oder mit Fernwaffen zu treffen. Es ist der Wert, den ein Charakter "erwürfeln" müsste, einem Ziel mit RK0 Schaden zuzufügen. Je niedriger der ETW0, desto größer die Chance, das Ziel zu trefffen.

BEMERKUNG: Das Generieren einer Zufallszahl wird oft als Würfeln beschrieben.

Ein Kampf ist erfolgreich, wenn die Zufallszahl größer oder gleich zum ETW0 des Angreifers ist, abzüglich seiner Rüstungsklasse.
ETW0 kann unter anderem durch Entfernung, Angriffe von Hinten, Magische Waffen und Zauber beeinflußt werden.

BEISPIEL: Ein Kämpfer mit einer ETW0 von 15 greift ein Ungeheuer mit Rüstungsklasse 3 an. Er muß wie folgt würfeln:
(ETW0 15) -(RK 3) = 12+
Um aber ein Ungeheuer mit einer Rüstungsklasse von -2 zu treffen, müsste er wie folgt würfeln:
(ETW0 15) - (RK -2) = 17+

Schaden

Wenn ein Treffer erzielt wurde, verursacht der Angreifer Schaden. Schaden ist der Schadenspunktverlust, den der Angreifer erzielt, wenn er im Kampf einen Gegner trifft. Dieser Wert ist von der Stärke des Angreifers und der benutzten Waffe abhängig. Der Schaden, den jede einzelne Waffe erzielen kann, ist in der Waffentabelle auf Seite 57 zusammengefasst.

Manche Ungeheuer erleiden durch bestimmte Waffentypen nur teilweisen oder gar keinen Schaden. Skelette als Beispiel nehmen durch scharfe oder Schneidewaffen nur die Hälfte an Schaden, während andere Monster nur durch magische Waffen Schaden nehmen.

...allein der bloße Anblick dieses kräftigen, entschlossenen Kriegers könnte alle, bis auf die tapfersten Gegner, abschrecken. Doch dies war kein gewöhnlicher Rivale...

ANGRIFF

Charaktere kämpfen generell im Zweikampf bzw. Handgemenge. Dies ist ein Kampf von Angesicht zu Angesicht mit Waffen wie Schwertern und Streitkolben.

Charaktere haben weiterhin andere Möglichkeiten, wie einen Kampf auf Entfernung mit dem Bogen oder der Schleuder, wie auch Angriffe von Hinten.

Fernwaffen

Charaktere können mit einer Schußwaffe (Bogen, Schleuder, usw.) nicht angreifen, wenn sie direkt neben einem Feind stehen. Die Ausnahme hiervon sind Kender mit einem Hoopak. Kender können ihren direkten Gegner mit dem Metallschuh am Ende des Hoopaks angreifen oder ihn als Schußwaffe benutzen. Bögen können zweimal pro Runde benutzt werden. Drei Wurfpfeile können pro Runde geworfen werden.

Mehrfache Angriffe

Nach der siebten Stufe (achte für Waldläufer) steigt für Kämpfertypen-Charaktere die Anzahl der Angriffe, die sie mit ihren Handwaffen ausführen können.

Siehe Angriffs-Boni für Kämpfer in hohen Stufen. Die Tabelle befindet sich auf Seite 56.

Alle Angriffe eines Charakters werden gegen seinen ersten Gegner ausgeführt. Geht der erste Gegner nach dem ersten Angriff zu Boden, kann der Kämpfer die verbleibenden Angriffe gegen andere Gegner ausführen.

Der Kämpfer kann auch mit seinen Angriffen eine Gruppe schwächerer Gegner niedermähen. Hierbei greift er automatisch alle schwachen Gegner an.

"Aus dem Hinterhalt"

Ein Dieb schlägt aus dem Hinterhalt zu, wenn er seinen Angriff von der genauen Gegenposition ausführt, von der ein anderer Charakter einen Angriff gegen einen Gegner schlägt. Der Dieb kann nicht aus dem Hinterhalt zustossen, wenn

er eine schwerere Rüstung als Leder trägt. Aus dem Hinterhalt zustossen hat eine größere Chance den Gegner zu treffen und verursacht zusätzlichen Schaden.

KAMPF-STRATEGIEN

Um im Kampf zu bestehen, läßt ein erfahrener Spieler sein Team ausschwärmen, läßt effektive Zauber vor und während des Kampfes wirken, manövriert seine Charaktere in günstige Positionen und setzt bei Angriffen seine stärksten Charaktere und deren Waffen ein.

Einsetzen des Teams

Wenn eine Schlacht beginnt, ist das Team automatisch in der Reihenfolge der Liste auf dem Bildschirm positioniert. Charaktere die weiter oben in der Liste stehen, bilden die Kampflinie und werden als erste bei einem Angriff verletzt. Um die Reihenfolge im Team zu verändern, wird das Untermenu AEND benutzt, während das Team im Lager ausruht. Setzen Sie die schwergerüsteten Kämpfer ganz oben auf die Liste und die leicht verwundbaren Zauberer und Diebe nach unten auf die Liste.

Die Teamliste kann während eines Kampfes nicht verändert werden, jedoch können sich die Charakter frei bewegen.

Wenn eine Schlacht beginnt, kann sich Ihr Team in einer sehr schlechten Position befinden. Wenn Sie sich verteidigen wollen, bewegen Sie Ihr Team zu einem Baum oder einer Wand, um damit die Flanken zu schützen. Das Aufbauen hinter einer Tür bringt Sie in eine sehr starke Verteidigungsposition, da Ihre Gegner auch durch diese Tür müssen. Halten Sie weiterhin die Zauberer sicher hinter der Kampflinie.

Verwundete Charaktere

Ernsthaft verletzte Charaktere sollten sich von der Kampflinie zurückziehen, wenn dies möglich ist. Zur Erinnerung: Wenn Sie den Charakter von einem direkten Gegner zurückziehen, bekommt dieser die Möglichkeit für einen zusätzlichen Angriff auf den Rücken des Charakters. Angriffe von hinten haben eine bessere Chance zu treffen.

Aufhalten von Angriffen mit Schußwaffen

Aus Schußwaffen kann nicht gefeuert werden, wenn es einen direkten Gegner gibt. Wenn Sie also die Schußwaffen benutzen wollen, halten Sie sich von Feinden fern. Hoopaks sind die einzige Ausnahme, da sie sowohl als Schußwaffe, als auch als Handwaffe benutzt werden können. Um das Feuer aus gegnerischen Schußwaffen zu stoppen, bewegen Sie einen Charakter direkt neben den Schützen.

Ausnutzen von Schwächen des Gegners

Nutzen Sie die gegnerischen Schwächen durch direkte Angriffe gegen hilflose, verwundete oder isolierte Gegner aus. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe so, daß Sie einen einzelnen Gegner vernichten, als viele Gegner zu verletzen (Ausnahme feindliche Magiekundige). Selbst ein Gegner mit einem TP Rest wird genauso kraftvoll angreifen, wie ein unverletzter Gegner. Magiekundige können keine Sprüche benutzen, wenn sie in einer

Runde Schaden genommen haben und sie verlieren jeden Spruch, wenn sie beim Wirken eines Spruches getroffen werden. Versuchen Sie also in jeder Runde feindliche Magiekundige direkt anzugreifen und schützen Sie ihre eigenen.

...der Todesalb griff mit einer solchen Schnelligkeit und Wucht an, daß gleich drei Mitgliedern unseres Teams Lebenskraft entzogen wurde, bevor wir ihn überwältigen konnten...

KAMPFSCHRITTE

Die Anzahl der Schritte, die sich ein Charakter fortbewegen kann, ist abhängig von dem Gewicht, das er trägt, seiner Stärke und der Rüstung, die er an hat. Die Anzahl der Schritte wird während des Kampfes auf dem Bildschirm angezeigt.

Flucht

Ein Charakter kann vom Schlachtfeld fliehen, wenn er sich schneller bewegen kann, als alle Feinde. Diese Flucht ist nicht möglich, wenn er sich langsamer als seine Feinde bewegt. Der Charakter hat eine 50 % Chance zu flüchten, wenn er sich genauso schnell bewegen kann, wie das schnellste gegnerische Monster.
AUSNAHME: Wenn ein Monster oder Charakter den Rand des Kampfbildschirms erreichen kann, ohne daß ihn seine Gegner sehen können, ist eine erfolgreiche Flucht möglich, auch wenn er langsamer als seine Gegner ist.

Rückkehr zur Team

Ein Charakter, der vom Schlachtfeld flieht, kehrt nach dem Kampf zu seinem Team zurück. Wenn alle Charaktere aus den Kampf fliehen, ist jeder tote oder bewußtlose Spieler verloren. Wenn ein gesamtes Team flieht, erhält es keine Erfahrungspunkte, auch nicht für die Gegner bzw. Ungeheuer, die vor der Flucht getötet wurden.

...da mehrere aus unserem Team schwere Kampfverletzungen davontrugen benötigten wir die Hilfe eines Klerikers. Der beste dieser Gegend lebte glücklicherweise direkt in der

NACH DEM KAMPF

Wenn einer oder mehrere Charaktere auf dem Schlachtfeld überleben, bleiben die Körper der bewußtlosen oder toten Mitglieder beim Team. Wenn das gesamte Team aus einem Kampf flieht, sind alle bewußtlosen und toten Spieler unwiederbringlich verloren. Wenn alle Teammitglieder im Kampf erschlagen wurden, greifen Sie auf das letzte gespeicherte Spiel zurück und versuchen es erneut vom gespeicherten Stand aus.

17

MAGIE

Magie ist ein wesentlicher Bestandteil in Death Knights of Krynn. Zauberer und Kleriker, genauso wie hochrangige Ritter, Waldläufer und Paladine können Sprüche benutzen. Ein Spruch kann in einer von vier Formen existieren: im Gedächtnis eines Charakter, in dem Sprüche-Buch eines Charakter, auf einer Schriftrolle niedergeschrieben oder als Zauberstab

Ein Magiebenutzer mit einem gelernten Spruch, kann diesen über den SPRUCH-Befehl benutzen. Magiebenutzer lernen ihre Sprüche erneut, wenn sie im Lager rasten.
Um einen Spruch zu lernen, müssen 15 Min. Spielzeit pro Zaubergrad vergehen, zusätzlich ein Mindestzeitraum an Vorbereitung von 4 Std., zusätzlich 2 Std. für alle zwei Zaubergrade.
Als Beispiel: Sprüche des ersten und zweiten Grades erfordern eine Mindestvorbereitungszeit von 4 Std., während Sprüche des dritten und vierten Grades eine Mindestvorbereitungszeit von 6 Std. erfordern.

BEISPIEL:
Um 2 Sprüche ersten Grades, 1 Spruch zweiten Grades und einen Spruch dritten Grades zu lernen, ist folgende Zeit erforderlich:
6 Std. Vorbereitung
+ (2x15 Min.) + (1x30 Min.) + (1x45 Min.)
ergibt insgesamt 7 Std. 45 Min.

Sprüche haben nicht automatisch ihren vollen Effekt auf den Gegner. Jeder Gegner auf den ein Spruch angewendet wird, führt einen Rettungswurf durch, um den Spruch ganz abzuweisen oder zumindest seinen Effekt zu verringern. Wie ein Charakter in den Stufen aufsteigt, verbessern sich seine Rettungswürfe.

Bemerkung: Manche Monster sind widerstandsfähig gegen Magie. Diese Widerstandsfähigkeit verringert die Chance durch einen Spruch beeinflußt zu werden

MAGIER

Es gibt zwei Arten von Zauberern mit denen Sie spielen können: Weiße Robe und Rote Robe. Alle gut gesinnten Zauberer gehören zur Weißen Robe und alle neutral gesinnten Zauberer zur Roten Robe. Böse Zauberer gehören zum Orden der Schwarzen Robe. Die wenigen Zauberer in der Welt, die in keinen der Orden eintreten, werden ROGUE genannt. Sie werden sofort von den anderen Orden angegriffen, sobald sie einander zu Gesicht bekommen.
Zauberer bewahren die Informationen zu den Sprüchen in ihrem persönlichen Zauberbuch auf und können auch nur die Sprüche lernen, die sie in ihrem Buch aufgezeichnet haben. Wenn ein Zauberer für eine höhere Stufe trainiert wird, sucht er einen neuen Spruch aus und schreibt ihn in sein Zauberbuch. Ein Zauberer kann

ebenso Sprüche von bekannten, bzw. erkannten Schriftrollen abschreiben, wenn sein erreichter Zaubergrad hoch genug ist, um diese Sprüche zu benutzen und diese für seinen Orden einsetzbar sind. Rote-Roben-Zauberer können nur die Sprüche der Roten Robe benutzen oder aufschreiben. Weiße-Roben-Zauberer können ebenso nur die Sprüche des eigenen Ordens benutzen oder aufschreiben. Ein Zauberer muß den Zauber "Magie lesen" wirken, um die Sprüche von den Schriftrollen zu erkennen. Ein Spruch auf einer Schriftrolle verschwindet, sobald er benutzt oder aufgeschrieben wurde.

Die Monde von Krynn

Seit der Erschaffung der Welt haben die drei Monde die magischen Kräfte von Krynn beeinflußt. Wie die Monde zu- und abnehmen, verändert sich die darauf ausgerichtete magische Kraft. Jeder Mond hat einen unterschiedlichen Zyklus und beeinflußt nur eine bestimmte Gruppe von Zauberern. Die Zauberer der Weißen Robe erhalten ihre Kraft von Solinari, dem weißen Mond, Zauberer der Roten Robe werden beeinflußt durch Lunitari, dem roten Mond. Die Zauberer der Schwarzen Robe sind ermächtigt durch den dunklen Mond Nuitari.
Die jeweilige Position der Monde wird am oberen Bildschirmrand angezeigt.Die jweiligen Effekte sind wie folgt:

	NEUMOND	ABNEHMEND	ZUNEHMEND	VOLLMOND
Rettungswurf	-1	normal	normal	+1
zusätzl. Zauber	0	0	+1	+2
betr. Grade	-1	gleich	gleich	+1**

* Die zusätzlichen Zauber können von jedem Grad sein, über den der Zauberer verfügt.
**Nur ein Zauberer der sechsten Stufe oder höher, der gleichzeitig eine Intelligenz von mindestens 15 besitzt, erhält diesen Vorteil.

Sphären der Magie

Die Magie von Krynn arbeitet in Sphären, aber die verschiedenen Schulen für Zauberer sind nur in der Lage, einige von ihnen zu manipulieren. Sprüche die durch den einen Orden von Zauberen benutzt werden können, müssen nicht zwangsläufig auch dem anderen Orden zur Verfügung stehen. Die Zauber-Parameter-Tabelle auf S. 61 und die Beschreibung der Zaubersprüche ab Seite 22 zeigen detailliert an, welcher Orden der Zauberer welche Sprüche benutzen kann.

KLERIKER

Klerikale Magie erfordert kein Zauberbuch. Alle Kleriker-Sprüche der entsprechenden Grade stehen einem Kleriker stets zur Verfügung, der Charakter muß sie lediglich gelernt haben. Anders als Zauberer können Kleriker Sprüche von Schriftrollen ohne Vorbereitung benutzen.

Götter

Seit den frühesten Tagen von Krynn, ist die Weisheit der Götter durch die Kleriker, die sterblichen

Botschafter des himmlischen Willens, zu allen Völkern gebracht worden. Als ein Zeichen der Gnade, gewähren sie ihren Klerikern besondere Boni und zusätzliche Sprüche. Die folgende Liste zeigt die Götter von Krynn, die für Charakter zur Verfügung stehen, die Gesinnung und die klerikalen Boni der Götter:

Gutgesinnte Götter

Paladine
Kräfte: Keine
Extra-Sprüche: Schutz vor Bösem in einem Radius von 3 m

Majere
Kräfte: wendet Untote ab, wenn der Kleriker zwei Stufen höher ist
Extra-Sprüche: Stille in einem Radius von 5 m

Kiri-Jolith
Kräfte: 1+ ETWO
Extra-Sprüche: Magie entdecken

Mishakal
Kräfte: 1+ Wurf auf alle Heilungssprüche
Extra-Sprüche: Segen, Fluch bannen, Person bezaubern

Neutral gesinnte Götter

Sirrion
Kräfte: keine
Extra-Sprüche: Brennende Hände

Reorx*
Kräfte: 1+ ETWO (nur Zwerge)
Extra-Sprüche: keine

Shinare
Kräfte: keine
Extra-Sprüche: Person bezaubern

*Alle Zwergen-Kleriker müßen Reorx wählen und daher auch neutral gesinnt sein.

RITTER UND PALADINE

Ritter und Paladine benutzen ihre Kleriker-Sprüche genauso wie Kleriker, augenommen sind die Kleriker-Sprüche auf Schriftrollen, selbst wenn sie diesen Zauber normalerweise einsetzen könnten.

WALDLÄUFER

Waldläufer benutzen Magier- und Druidensrüche. Die Magiersprüche benutzen sie so wie die Magier und die Druidensprüche wie die Kleriker ihre Magie. Waldläufer sprechen niemals Zaubersprüche von Schriftrollen, selbst wenn sie diese normalerweise lernen und ausführen können.

TIPS FÜR MAGISCHE SPRÜCHE

Beide, Kleriker und Zauberer können Sprüche benutzen, um das Team im Kampf zu unterstützen. Schutzzauber, die direkt vor einem Kampf gesprochen werden, können das Team unterstützen und stärken. Sprüche können während des Kampfes angwendet werden, um Gegnern Schaden zuzufügen, und Kameraden zu schützen oder zu heilen. Sprüche sollten so schnell als möglich erneuert werden, nachdem sie benutzt würden. Dies ist in der Regel nach einem Kampf der Fall. Wenn sie im Lager sind, können die Magiekundigen die Sprüche wiedererlernen. Der RAST-Befehl erlaubt es ihnen, sich die Sprüche für eine spätere Benutzung erneut einzuprägen, Das Aufrufen des RAST-Befehls ohne neue

Sprüche auszuwählen hat zur Folge, daß der Magiekundige nur an die Sprüche lernt, die er seit der letzten Rast benutzt hat.

BEMERKUNG: Bevor man im Lager ausruht, ist es sehr sinnvoll, das Spiel abzuspeichern und damit zu sichern. Wir empfehlen ebenfalls das Spiel nach jedem schweren Kampf zu sichern. So haben Sie jederzeit zwei gesicherte Spielstände, auf die Sie zurückgreifen und zwischen denen Sie auswählen können. Dieses Vorgehen erlaubt es Ihnen, auf den Stand vor einer verhängnisvollen Schlacht zurückzugehen.

MAGISCHE SCHÄTZE

Wenn Sie mit Ihrem Team herumreisen, Ungeheuern begegnen und Rätsel zwischen Ihnen und der Beantwortung einer Vielzahl von Fragen stehen, werden Sie unterwegs auch magische Dinge finden, die Ihnen auf Ihrem Weg helfen. Hier sind einige Beschreibungen von Dingen, die Sie finden können. Nicht alle diese Dinge müssen in Ihren Spiel auftauchen. Ob es sich um einen magischen Gegenstand handelt, können Sie über die Benutzung eines "Magie Entdecken"-Spruches herausfinden, unter Verwendung des MAGISCH-Befehls. Um herauszufinden, um was für einen speziellen magischen Gegenstand es sich handelt, müssen sie ihn in einen Laden bringen und dort identifizieren lassen. Einige magische Gegenstände sind in Wirklichkeit verflucht und können großen Schaden anrichten. Wenn ein Charakter einen verfluchten Gegenstand anlegt, muß erst ein Spruch "Fluch bannen" benutzt werden, bevor man den Gegenstand ablegen kann. Einige magische Gegenstände können nur von bestimmtem Charakterklassen benutzt werden. Andere funktionieren gar nicht, wenn andere magische Dinge benutzt werden. Sie müssen den ANLG-Befehl benutzen, um Gegenstände für die Benuztung anzulegen. Gegenstände wie Rüstungen, Waffen oder Schmuck brauchen nur angelegt zu werden und der Träger erhält seinen Vorteil sofort. Gegenstände wie Tränke und Pergamente müssen erst angelegt werden, bevor man sie benutzen kann.

Zauberstäbe

Zauberstäbe sind die traditionellen Objekte für Verzauberung. Zauberstäbe stellen eine Anzahl eines bestimmten Spruches zur Verfügung (Feuerball oder Eissturm als Beispiel). Nur durch Ausprobieren, oder indem Sie für die Identifikation bezahlen, werden Sie erfahren, um was für einen Zauberstab es sich handelt. Generell können Zauberstäbe nur von Zauberern benutzt werden, aber einige können auch durch andere Klassen benutzt werden.

Tränke

Tränke sind die am meisten vorkommenden magischen Schätze. Tränke können Wunden heilen, einen Charakter unsichtbar oder blitzschnell machen, oder eine Vielzahl anderer Effekte auslösen.

Schriftrollen
Schriftrollen können sowohl für Kleriker, als auch für einen der Zauberer-Orden sein. Sie bieten den Zauberern neue Sprüche, die sie in Ihr Buch schreiben können, Sprüche eines höheren Spruch-Grades als sie normalerweise benutzen können und Extra-Sprüche für Notfälle. Ein Zauberer benutzt NOTIER, um den Spruch in sein Buch zu schreiben. Kleriker und Zauberer können Sprüche direkt von den Schriftrollen mit dem BENUTZE-Befehl einsetzen.

Magische Rüstungen und Schilde
Manchmal treffen Sie auf Rüstungen und Schilde, die von besonders geschickten Handwerkern geschaffen oder von Zauberern mit Schutzsprüchen durchdrungen wurden. Die Kraft der Magie an diesen Gegenständen kann sehr unterschiedlich sein. Magische Rüstungen haben den großen Vorteil, einen verbesserten Schutz mit weniger Belastung zu bieten, als der gleiche Typ einer herkömmlichen Rüstung.

Solamnische-Plattenrüstung
Diese Anzüge sind Plattenrüstungen, die ursprünglich für einige Ritter von Solamnia hergestellt wurden. Diese Rüstungen sind von außerordentlich hoher Qualität und sehr reich verziert. Nur Ritter können Solamnische Plattenrüstungen tragen.

Magische Waffen
Magische Waffen kommen in vielen Größen, Formen und Stärken vor. Manchmal verstärkt eine Waffe den ETWO und den Schaden. Andere Waffen haben vielleicht andere magische Möglichkeiten eingeschlossen, wie Extra-Boni gegen einen speziellen Typ von Kreaturen. Ist eine magische Waffe einmal angelegt, kann der Charakter sie für alle Kämpfe verwenden.

Magischer Schmuck
Armreifen, Halsketten und speziell Ringe sind die bevorzugten Objekte für Magie. Diese Dinge haben ungezählte magische Möglichkeiten. Manche helfen bei der Rüstungsklasse, andere feuern magische Geschosse und wieder andere sind verflucht. Sind sie einmal durch das AUSR-Menu angelegt, erhält ein Charakter automatisch alle Zuschläge und Effekte. Die Ausnahme von dieser Regel ist, daß magische Halsketten den AUSR-Befehl erfordern um zu wirken.

Drachenlanzen
Diese machtvollen magischen Waffen wurden für den Krieg Der Lanze geschaffen, um böse Drachen zu bekämpfen. Sie haben große Boni gegen jeden Feind, sind aber absolut tödlich wenn Drachen angegriffen werden. Sie fügend dann dem Biest einen Schaden zu, der den Trefferpunkten des Zuschlagenden entspricht.

Magische Kleider
Magier verzaubern machmal so gewöhnliche Dinge wie Handschuhe oder Umhänge. Von einer großen Anzahl dieser Kleidungsstücke ist bekannt, daß sie existieren.

BESCHREIBUNG DER ZAUBERSPRÜCHE

ERSTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Segen erhöht die ETW0 eines freundlichen Charakters um 1. Der Segnungsspruch hat keine Wirkung auf Charaktere, die direkt neben einem Monster stehen, wenn der Spruch benutzt wird. Dies ist ein guter Spruch, der benutzt werden kann, bevor man in den Kampf zieht.

Leichte Wunden heilen, heilt 1 - 8 Trefferpunkte, bis zum maximalen Normalwert eines Charakters.

Magie entdecken, zeigt an welcher Schatz oder Gegenstand magisch ist. Sehen Sie sich die Gegenstände eines Charakters oder den Schatz. Ist der betreffende Gegenstand oder Schatz mit einem * oder + versehen, ist er magisch.

Schutz vor Bösem, erhöht die Rüstungsklasse und die Rettungswürfe des Charakter um 2 gegen böse Angreifer.

Kälte ertragen, halbiert den Schaden und erhöht Rettungswürfe gegen Kälteangriffe um 3.

ZWEITER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Fallen finden, zeigt eine Falle auf dem Weg des Charakters an.

Person festhalten, kann die Rassen möglicher Charaktere (Menschen, usw.), Goblins oder Hobgoblins bewegungsunfähig machen. Sie können diesen Spruch nur für einen gegnerische Gruppengröße bis zu 3 Zielen anwenden.

Feuer widerstehen, halbiert den Schaden und erhöht Rettungswürfe gegen Feuerangriffe um 3.

„...lange nachdem ich auf den Todeshund getroffen war, bekam ich Alpträume von diesem böse grinsenden Gesicht, das mich aus der Dunkelheit anknurrte..."

Stille 5m Radius, muß auf einen Charakter oder ein Monster angewendet werden. Der Charakter oder das Monster und alle in seiner direkten Umgebung, können für die Dauer des Stille-Spruchs keine Sprüche benutzen.

Gift verlangsamen, belebt einen vergifteten Charakter für die Dauer des Spruchs.

Schlan_ a-Bezauberung, blockiert so viele Trefferpunkte bei Schlangen, wie der Kleriker Trefferpunkte hat.

Geister-Hammer, schafft vorübergehend einen magischen Hammer. Dieser kann auf Entfernung angewendet werden und verursacht den Scha-

den eines normalen Hammers, zusätzlich 1 Schadenspunkt für jeden dritten Level, den der Benutzer erreicht hat. Der Hammer erscheint in der Ausrüstungsliste des Klerikers und muß wie andere Waffen behandelt werden. Der Hammer wird selbstständig zu dem Kleriker zurückkehren, der ihn geworfen hat.

DRITTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Blindheit heilen, beseitigt die Auswirkungen der Blindheit von Sprüchen und Machtworten, die Blindheit verursachen.

Krabkheiten heilen,entfernt Krankheitssymptome, die durch einige Monster oder Krankheitszauber verursacht werden können

Magie bannen, beseitigt die Auswirkungen von Sprüchen, die nicht durch besondere Gegensprüche aufgehoben werden. Dies ist ein Erholungsspruch für jeden in der Gruppe, der gehalten oder langsamer gemacht oder dem übel wurde.

Gebet, erhöht den ETW0 und den Rettungswurf von freundlichen Charaktern um 1 und verringert den ETW0 und den Rettungswurf des Monsters um 1. Dies ist ein guter Spruch, den man vor Kämpfen benutzen kann.

Fluch brechen, hebt die Auswirkungen eines Fluches auf, und erlaubt es dem Charakter den verfluchten Gegenstand abzulegen.

VIERTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Schwere Wunden heilen, heilt 3-17 Trefferpunkte bis zu den normalen höchsten Schadenspunkten des Charakters.

Gift neutralisieren, hebt alle Vergiftungen auf und belebt vergiftete Personen.

Schutz vor Bösem, 3m, muß auf einen Charakter oder Monster angewendet werden. Es erhöht die Rüstungsklasse und Rettungswürfe des Zieles und alle direkt betroffenen Charaktere um 2 gegen böse Angreifer.

Stöcke zu Schlangen, erschafft Schlangen, die das Ziel belästigen sollen. Das Ziel ist unfähig, die Schlange anzugreifen und selber Sprüche für die Dauer dieses Spruches zu benutzen. Große Kreaturen ignorieren die erschaffenen Schlangen manchmal.

FÜNFTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Kritische Wunden heilen, heilt 6-27 Trefferpunkte bis zu den normalen höchsten Schadenspunkten des Charakters.

Böses bannen, erhöht die Rüstungsklasse des Charakters um 7 gegen eine herbeizitierte böse Kreatur für die Dauer des Spruches oder bis der Charakter eine herbeizitierte Kreatur trifft. Die Kreatur muß einen Rettungswurf machen, wenn sie getroffen oder gebannt wird.

Toten beleben, kann einen Nicht-Elfen-Charakter zurück ins Leben bringen. Die Chancen für den Erfolg basieren auf der Konstitution des Charakters. Der wiederbelebte Charakter kehrt mit 1 Trefferpunkt ins Leben zurück.

SECHSTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Heilung, heilt alle Krankheiten, Blindheit, Schwachsinn und erneuert alle Trefferpunkte eines Charakters minus 1-4 Trefferpunkte.

SIEBTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Genesung, erneuert Erfahrungsstufen von Charaktern, die den Lebenskraft entziehenden Angriffen von Untoten (wie Gruftbewohnern) ausgesetzt waren.

Wiederbeburt, ist ähnlich zu ***Tote beleben***, mit dem Unterschied, daß der wiederbelebte Charakter direkt alle Trefferpunkte zurückerhält.

ERSTER GRAD DRUIDEN SPRÜCHE

Magie entdecken, analog ***Kleriker erster Grad***.

Verstricken, verursacht in der Gegend einen übermäßigen Pflanzenwuchs. diese winden sich um die Füße jeder Kreatur in der Gegend. Vorsicht ist geboten, daß sich keine Verbündeten dort aufhalten. Dieser Spruch kann nur im Freien benutzt werden.

Feenfeuer, es hüllt die betroffene Person in ein magisches Licht. Die Wirkung dieses Spruches zeigt die Umrisse einer sonst unsichtbaren Person und gibt einen 2+ ETWO-Bonus an jeden, der die betroffene Person angreift.

„...als ich dieses Schreckgespenst auf mich zuschweben sah und seine haßerfüllte Gegenwart die Luft mit bedrückender Angst erfüllte, war meine erste Reaktion, wie von Sinnen davonzulaufen..."

Unsichtbar für Tiere, macht die betroffene Person unsichtbar gegenüber nichtmagischen, niedrig- oder unintelligenten Tieren. Dieser Spruch bietet keinen Schutz gegen intelligente Feinde oder magische Kreaturen.

ZWEITER GRAD DRUIDEN SPRÜCHE

Rindenhaut, bewirkt, daß die betroffene Person eine dickere (härtere) Haut bekommt, die nicht so leicht beschädigt werden kann. Die Wirkung dieses Spruches ist ein -1 Bonus auf die Rüstungsklasse. Dies ist ein guter Spruch, der vor einem Kampf benutzt werden kann.

Person/Säugetiere bezaubern, ändert die Loyalität des Gegners in einem Kampf. Es wirkt auf die Charaktertypen (Menschen, usw.) und Säugetiere.

Leichte Wunden heilen, analog ***Kleriker erster Grad***

ERSTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Brennende Hände, verursacht 1 Schadenspunkt je Stufe des Zaubernden. Es gibt hier keine Rettungswürfe. Kann sowohl von beiden, der Roten und Weißen Robe benutzt werden.

Person bezaubern, ändert die Loyalität (Gefolgschaft) des Gegners in einem Kampf. Er wirkt nur auf Charaktertypen (Menschen, usw.) Goblins oder Hobgoblins. Kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Magie entdecken, analog ***Kleriker erster Grad***, kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Vergrößern, macht den betroffenen Charakter größer und stärker. Je höher die Ebene des Benutzers ist, umso größer und stärker wird der betroffene Charakter. Wenn der Benutzer die sechste oder einen höhere Ebene erreicht hat, wird der betroffenen Charakter so stark wie ein Oger. Hat der Benutzer die zehnte oder eine höhere Ebene erreicht, wird der betroffenen Charakter so stark wie ein Feuerriese. Ein Charakter kann nur von einem Vergrößerungsspruch zur gleichen Zeit beeinflußt werden. Widerwillige abgeneigte Charakter erhalten einen Rettungswurf gegen die Auswirkungen. Dieser Spruch wirkt länger als ein Kampf und sollte daher vorher benutzt werden. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Freundschaft, hebt den Wert für Charisma des Benutzers um 2-8 Punkte. Er wird oft vor einer Begegnung benutzt. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Magisches Geschoß, erzielt 2-5 Schadenspunkte ohne Rettungswurf. Ein Zauberer wirft ein magisches Geschoss auf der ersten und zweiten Ebene, zwei magische Geschosse auf der dritten und vierten Ebene, drei magische Geschosse auf der fünften und sechsten Ebene, und vier magische Geschosse auf der siebten und achten Ebene. Dieser Spruch fügt jedem Ziel, das in Reichweite ist, Schaden zu, wenn es nicht gegen Magie widerstandsfähig ist oder einen sicheren Schutz gegen Magie hat. Der Zauber wirkt sofort. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werde.

Schutz vor Bösem, erhöht die Rüstungsklasse und Rettungswürfe des betroffenen Charakters um 2 gegen böse Angreifer. Der Spruch kanh sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Magie lesen, erlaubt einem Zauberer Magie auf einer Schriftrolle zu lesen. Für Schriftrollen funktioniert dies, wenn sie identifiziert wurden. Ein Zauberer kann die Sprüche von Schriftrollen abschreiben, wenn er sie gelesen hat und wenn sie seiner Klasse und seiner Ebene entsprechen. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Schild, hebt den Effekt der magischen Geschosse, erhöht die die Rettungswürfe des Zauberers und kann seine Rüstungsklasse verstärken. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe bebnutzt werden.

Schockgriff, erzielt 1-8 Schadenspunkte, +1 SP für jede Ebene des Benutzers. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Schlaf, läßt 1-9 Ziele bzw. Gegner ohne Rettungswurf einschlafen. 9 Gegner mit 1-6 TP, oder ein Gegner mit 1-24 TP kann betroffen werden. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

ZWEITER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Unsichtbares entdecken, erlaubt es dem Benutzer ein unsichtbares Ziel zu zeigen: Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Unsichtbarkeit, macht das Ziel unsichtbar. Der ETWO bei Handgemenge-Angriffen gegen unsichtbare Ziele ist um 4 verringert. Es ist unmöglich, entfernte Angriffe auf ein unsichtbares Ziel auszuführen, da man nicht genau zielen kann. Unsichtbarkeit geht verloren, wenn das Ziel einen Angriff startet oder einen Spruch benutzt. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der weißen Roben benutzt werden.

Klopfen, öffnet Schlösser und kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Spiegelbild, erschafft 1-4 illusionäre Duplikate des Zauberes. Ein Duplikat verschwindet, wenn es angegriffen wird. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Strahl der Schwächung, verringert den Schaden des Zieles um 25% + 2% für jede Ebene des Benutzer. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Stinkende Wolke, macht jeden in der Zielgegend für 2-5 Runden bewegungsunfähig. Wenn das Ziel einen Rettungswurf macht, ist es nicht bewegungsunfähig, es leidet unter Übelkeit und die Rüstungsklasse ist für zwei Runden verringert. Dieser Spruch wird nur auf sehr kurze Distanz benutzt. Stellen Sie daher sicher, daß sich keine Mitglieder Ihres Teams in der Wolke befinden. Kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Stärke, erhöht sich beim Empfänger von 1-8 Punkte. Die Wirkung des Spruches ist schwächer, wenn der Empfänger 18 als Wert bei Stärke hat. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

DRITTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Flimmern, beschützt den Zauberer. Der Zauberer beginnt zu "flimmern", nachdem er in jeder Runde gehandelt hat. Der Zauberer kann körper

...als die Kiste endlich offen war, quollen die Schmuckstücke förmlich heraus. Einige waren mit Zaubern belegt, doch ein Stück davon ließ unseren Magier regelrecht erzittern...

lich angegriffen werden bevor er in jeder Runde handelt, aber es ist kein körperlicher Angriff mehr möglich, nachdem er gehandelt hat. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Magie bannen analog ***Kleriker dritter Grad,*** kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Feuerball, erzielt 1-6 Schadenspunkte je Stufe des Benutzers, für jedes Ziel, daß sich in seiner Reichweite befindet. Wenn das Ziel einen Rettungswurf macht, ist der Schaden nur halb so groß. Ein Feuerball hat fünf Quadrate Durchmesser im Freien, in Räumen liegt der Durchmesser bei 7 Quadraten. Der Feuerball ist ein Spruch der langsam gewirkt werden muß. Die Kraft des Spruches hängt davon ab, wie genau und sicher das Ziel angepeilt wird. Andererseits können versehentlich Teammitglieder verletzt oder getötet werden. Wenn der Feuerball in die Mitte eines Raumes geschleudert wird, sind die einzig sicheren Plätze drei Quadrate in jeder Ecke. Achten Sie also darauf, wer sich in den ausgesuchten betroffenen Regionen aufhält. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Hast, verdoppelt die Bewegungsfähigkeit des betroffenen Charakters und die Anzahl der Angriffe im Zweikampf (Handgemenge) verdoppeln sich ebenfalls. Dieser Spruch hat eine sehr kurze Wirkungsdauer. Daher sollten Sie eine Anwendung erst dann vorsehen, wenn ein Kampf für einen Charakter sehr bedrohlich geworden ist. WARNUNG: Jedesmal wenn dieser Spruch auf einen Charakter angewendet wird, altert der betroffene Charakter um ein Jahr. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Personen festhalten, kann gegnerische Charakter (Menschen, usw.) Goblins oder Hobgoblins bwegungsunfähig machen. Sie können mit dem Spruch bis zu vier Ziele (Gegner) festhalten "(Ende" wenn es weniger sind). Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Unsichtbarkeit Radius von 3m, macht alle Charakter, die direkt neben dem Zauberer stehen, unsichtbar. Die ETWO bei Handgemenge- bzw. Zweikampfangriffen gegen unsichtbare Ziele (Charaktere) wird um 4 verringert. Es ist unmöglich, bei entfernten Angriffen genau auf unsichtbare Charakter zu zielen. Bauen sie eine Front- bzw. Kampflinie mit diesem Zauber auf und lassen den Feind nach Ihrem Team suchen. Charaktere werden wieder sichtbar, sobals sie mehr tun, als sich zu bewegen. Einige Monster können unsichtbare Kreaturen sehen. Kann nur

von der Roten Robe benutzt werden.

Blitzstrahl, erzielt 1-6 SP je Stufe des Benutzers für alle Ziele, die sich auf seinem Weg befinden. Wenn das Ziel einen Rettungswurf ausführt, wird der Schaden halbiert. Ein Blitzstrahl ist vier bis acht Quadrate lang in einer Linie vom Benutzer weg. Um die besten Ergebnisse zu erzeilen, sollten Sie den Benutzer dorthin bewegen, wo der Blitzstrahl eine ganze Reihe von Feinden trifft. Der Blitzstrahl trifft alle Feinde, die auf seinem Weg und in seiner Reichweite sind. Zielen Sie zuerst auf die erste Kreatur in der Reihe am nächsten zum Benutzer. Blitzstrahlen werden von Wänden zurück in die Richtung des Benutzers reflektiert. Dies läßt es zu, daß Ziele zweimal durch den Blitzstrahl getroffen werden. Seien Sie vorsichtig, daß der Benutzer nicht selbst von reflektierten Blitzstrahlen getroffen wird. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Schutz vor Bösem Radius 3m, beschützt das Ziel und alle direkt neben ihm stehenden Charakter. Der Spruch erhöht die Rüstungsklasse und die Rettungswürfe um 2 gegen böse Angreifer. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Schutz vor normalen Geschossen, macht das Ziel immun gegen nichtmagische Geschosse. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Verlangsamen, wirkt auf ein Ziel pro Stufe des Benutzers. Der Spruch halbiert die Bewegungsfähigkeit und die Anzahl der Angriffe im Handgemenge pro Runde. Dieser Spruch kann benutzt werden um die Wirkung des Hast-Zauberes aufzuheben. Der Spruch kann sich besonders gegen Kreaturen bewähren, die hohen Schaden verursachen können. Der Spruch wirkt nur auf die jeweiligen Gegner des Benutzers. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

„...ihr wißt doch, wie man sagt; je höher einer hinaus will, desto schlimmer kann er auf die Nase fallen. Und das traf prompt auf den Skelettriesen zu, den wir trafen. Ein paar Schläge mit der richtigen Waffe, und er war nur noch ein Haufen Knochen..."

VIERTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Fluch, reduziert den ETW0 und Rettungswürfe des Zieles um 4. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Monster bezaubern, ändert die Loyalität eines Zieles während des Kampfes. Er wirkt nur auf lebende Kreaturen. Der Spruch wirkt auf 2-6 Ziele erster Stufe, auf 1-4 Ziele zweiter Stufe, 1-2 Ziele dritter Stufe und 1 Ziel vierter Stufe oder höher. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Verwirrung, wirkt auf 2-16 Ziele. Jedes Ziel muß für jede Runde einen Rettungswurf machen

...die Tür war offen, also ging ich hinein. Vor mir stand ein Hohepriester in einer wetterzerfressenen Robe. "Ich habe Dich erwartet.", sagte er mit einer sonoren Stimme...

oder verwirrt herumstehen, wütend werden, in heilloser Angst fliehen oder durchdrehen. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Dimensionstür, erlaubt es dem Zauberer sich an einen anderen Platz auf dem Schlachtfeld zu teleportieren. Voraussetzung hierfür ist, dieser Platz in seiner Sicht und der Reichweite des Spruches liegen muß. Zauberer können diesen Spruch für eine schnelle Flucht einsetzen. Kämpfer/Zauberer benutzen die Tür, um auf die gegen-überliegende Seite hinter den Gegner zu gelangen. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Furcht, bewirkt, daß alle in seiner Reichweite fliehen. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Feuerschild, beschützt den Zauberer so, daß jede Kreatur die den Zauberer im Handgemenge trifft, nur den normalen Schaden anrichtet, aber im Gegenzug den doppelten Schaden einstekken muß. Der Schild kann sich Feuer- oder Eis-angriffen anpassen. Der Zauberer nimmt dann den halben Schaden (keinen Schaden, wenn er einen Rettungswurf macht) und hat seinen Rettungswurf in Form eines Angriffs gegen den Feind um 2 erhöht. Er nimmt den doppelten Schaden von Angriffen, denen sich der Schild anpasst, bzw. die auf den Schild abgestimmt sind. Der Spruch kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Ungeschicklichkeit, bewirkt, daß der Gegner unfähig wird, sich zu bewegen oder anzugreifen. Wenn der Gegner seinen Rettungswurf macht, ist er durch die Wirkung eines Verlangsamungsspruches beeinträchtigt. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Eissturm, erzielt 3-30 Trefferpunkte auf alle Ziele in seinem Wirkungskreis. Es ist kein Rettungswurf möglich. Der Schaden dieses Spruches wird durch kleine Kugeln der Unverwundbarkeit beeinflußt. Kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Kleine Kugeln der Unverwundbarkeit, beschützen den Benutzer gegen Zauber des ersten, zweiten und dritten Grades. Die Kugeln sind sehr wirkungsvoll, wenn sie in Kombination mit dem Feuerschild angewendet wird. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Fluch bannen, entfernt oder hebt die Auswirkungen eines Fluches auf und erlaubt es dem Charakter, den verfluchten magischen Gegenstand abzulegen. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

FÜNFTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Wolkentod, ist ähnlich einer stinkenden Wolke, nur der Wirkungskreis ist größer und schwache Ungeheuer können getötet werden. Stärkere Ungeheuer können immun gegen diesen Spruch sein. Kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Kältekegel, feuert einen vernichtenden kegelförmigen Windstoß der Kälte ab. Die Reichweite und der erzielte Schaden steigen mit den Stufen des Benutzers. Kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Schwachsinn, bewirkt bei Zielen, die beim Rettungswurf versagen, einen dramatischen Abfall in den Werten für Intelligenz und Weisheit. Da-durch werden sie unfähig, Sprüche zu benutzen. Es muß erst ein Heilungsspruch auf das Opfer angewendet werden, um es wieder herzustellen. Kann nur von der Roten Robe verwendet werden.

Feuerhand, erschafft eine flammende, lodernde Aura um den Empfänger. Dieser kann zusätzliche 2-12 Punkte Feuerschaden bei seinen Angriffen erreichen. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Monster festhalten, ist gleich oder ähnlich zu ***Person festhalten***, mit der Ausnahme, daß es sich auf einen größeren Kreis an Kreaturen anwenden läßt. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Eisenhaut, bewirkt, daß die Haut des Zauberers sehr hart und widerstandsfähig gegen Schaden wird. Die Rüstungsklasse des Zauberers wird um 4 reduziert. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

SIEBTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Todeszauber, tötet den Gegner sofort und unwiderruflich. Dieser Zauber kann mehr schwache, als starke Gegner töten. Starke Gegener können immun sein. Kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

Auflösung, zerstört ein Ziel. Manche Kreaturen mit einer natürlichen Widerstandskraft gegen Magie, können den Auswirkungen des Spruches ausweichen, während die meisten anderen einen Rettungswurf machen müssen, um zu überleben. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Fleisch zu Stein, bewirkt, daß das Ziel in Stein verwandelt wird, wenn es keinen Rettungswurf schafft. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Kugel der Unverwundbarkeit, schützt gegen Zauber des ersten bis vierten Grades. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Stein zu Fleisch, wirkt einem Fleisch-zu Stein-Zaubers entgegen. Nicht alle Charaktere werden den Schock überleben, zurück in Fleisch ver-

wandelt zu werden. Das Fähigkeit, nach einem solchen Systemschock zu überleben, basiert auf der Konstitution des Charakters. Kann nur von der roten Robe benutzt werden.

...“Keine Bange.”, versichert Soth. “Brot und Wasser werden jeden Tag zu Euch hinuntergelassen, gerade genug, um Euch am Leben zu halten. Der Tod wird nicht so einfach kommen!”...

SIEBTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Spätzündener Feuerball, ist eine kraftvolle Version des Spruches des dritten Grades und durchdringt eine kleine Kugel der Unverwundbarkeit. Kann sowohl von beiden, der Roten und Weißen Robe benutzt werden.

Massenunsichtbarkeit, ist identisch mit dem Unsichtbarkeitszauber, mit der Ausnahme, daß die Wirkung auf mehrere Ziele zutrifft. Der Zauber kann sich als sehr nützlich erweisen, wenn er gesprochen wird, bevor man wissentlich angegriffen wird. Kann nur von der Roten Robe benutzt werden.

Wort der Macht: Betäubung, bewirkt bei einer Kreatur, daß sie wie betäubt herumtorkelt und unfähig zu denken und vernünftig zu handeln ist. Je schwächer das Ziel ist, umso länger wird es betäubt sein. Dies ist ein sehr mächtiger Zauber und beeinflußt automatisch jede Kreatur, die keine magische Immunität besitzt. Kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

ACHTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Massenbezauberung, ist ähnlich dem vierten Grad Zauber, mit der Ausnahme, daß er auf eine größere Anzahl von Zielen wirkt. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Gedankenleere, ist ein sehr starker Schutzzauber. Der Empfänger des Spruches ist vollkommen geschützt gegenüber Sprüchen, die den Verstand des Charakters angreifen, wie Bezauberung oder Schwachsinn. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Ottos unwiderstehlicher Tanz, ist eine Verzauberung, die bewirkt, daß der betroffene Charakter dem unwiderstehlichen Drang nachgibt, einen wilden und wahnsinnigen Veitstanz aufzuführen. Die Rüstungsklasse des Charakters verringert sich um 4 und alle Rettungswürfe gegen andere magische Angriffe sind zwecklos. Kann nur von der Weißen Robe benutzt werden.

Wort der Macht: Blindheit, läßt einige Ziele sofort erblinden. Kann sowohl von beiden, der Roten und der Weißen Robe benutzt werden.

32

KRYNNS KREATUREN

Die Bewohner Krynns sind zahlreich und höchst vielfältig. Es folgt eine Aufstellung einiger Monster, denen Sie im Verlaufe Ihres Abenteuers begegnen können.

Biest, Untot

Das untote Biest ist ein hirnloser Killer von unbekannter Herkunft, allein darauf aus, alles Lebende zu vernichten. Es ist gegen spitze oder scharfe Waffen, sowie gegen Flammen resistent.

Death Knight (Todesritter)

Ein mächtiger Untoter, der nicht abgewendet werden kann. Death Knights sind gefährliche und furchteinflößende Gegner, die gegen die meisten magischen Angriffe immun sind. Sie können sogar einige magische Attacken auf den wirkenden Zauberer zurückwerfen. Sie verursachen Furcht bei denen, die um sie herumstehen und sind zu einer massiven Feuerball-Attacke pro Tag fähig.

DRACHEN

Dies sind die machtvollsten und gefährlichsten Monster, denen ein Abenteurer-Team begegnen kann. Je älter und größer ein Drache ist, um so mehr Schaden kann er verursachen und desto schwerer ist er zu vernichten. Zusätzlich zu ihrer enormen Stärke, lösen Drachen unsagbaren Schrecken, genannt Drachenfurcht, aus. Bei vielen Gelegenheiten ließ allein der Anblick eines Drachen seine Gegner in panischer Angst fliehen.

Drache, Schwarzer

Sie sind bekannt dafür, nicht nur mit ihren Klauen und Fängen, sondern auch mit einem Strahl tödlicher Säure angreifen. Da sie äußerst eigenständig sind und nur Befehle befolgen, die ihren eigenen Zwecken dienen, werden Schwarze Drachen nur in seltenen Fällen für direkte Angriffe der bösen Drachenfürsten eingesetzt. Sie eignen sich besser als Wachen.

Drache, Blauer

Hochintelligent und sehr gefürchtet können sie zusätzlich zu ihren Angriffen mit Klauen und Fängen Blitzstrahlen ausatmen. Blaue Drachen sind geselliger als die meisten ihrer Verwandten. Sie befolgen Befehle und können als verschweißte Einheit zusammen ziehen und kämpfen. Sie haben sich als loyale Verbündete der bösen Drachenfürsten erwiesen.

Drache, Todes-

Manchmal, wenn ein hochmagischer und -intelligenter Drache stirbt, wird er zu einem Todesdrachen. Ihr Wille ist dermaßen

stark, daß sie ihre toten, verrottenden Körper in Bewegung behalten. Sie stossen tödliche Gaswolken aus.

Drache, Roter
Als vielleicht die gefürchtetsten aller bösen Drachen waren diese Biester die beliebteste Angriffskraft der Drachenfürst-Armeen im Krieg Der Lanze. Sie neigen nicht gerade zum Gehorsam, lieben jedoch nichts so sehr, wie Städte in Schutt und Asche zu legen, Zerstörung und Plünderungen. Rote Drachen können große Flammenschwälle ausstossen, Zaubersprüche wirken oder mit ihren Klauen und Fängen zuschlagen.

Drache, Geister-
Geistform eines bösen Drachen der von den mächtigsten Priestern Takhisis' auf die menschliche Existenzebene gebracht wurde. Ihre Berührung entzieht Lebenskraft und viele Zaubersprüche sowie nicht-magische Waffen können ihnen nichts anhaben.

Drache, Untoter
Die magisch beseelte Leiche eines Drachen, von oft guter Gesinnung. Er besitzt weder die Intelligenz, noch die Mächte des einstigen, lebenden Drachen.

Todeshund
Eine wolfsähnliche untote Kreatur, die angehende Helden belästigt. Der Todeshund wird oft in den Diensten eines mächtigen, bösen Meisters gefunden. Er kann große Strecken in kurzer Zeit zurücklegen und ist gegen die meisten Zauber immun.

Feuerechse
Ähnelt einem schwingenlosen Drachen und wird manchmal "Falscher Drache" genannt. Sie greift mit Zähnen, Klauen und Feueratem an und ist resistent gegen Angriffe mit Feuer.

Feuermensch
Eine furchteinflößende Kreatur der Elementarebene des Feuers. Sein Körper besteht aus züngelnden Flammen, der oft die Form eines großen Humanoiden annimmt. Er strahlt eine große Hitze aus und kann durch Feuer geheilt werden.

Unhold
Diese Kreatur ist, außer durch den Aasgestank, den sie verströmt, nicht von einem Ghul zu unterscheiden. Der Gestank verursacht Würgen und Übelkeit. Der Unhold ist empfindlich gegen Kälte.

Ghul
Ein Mensch, der in ein untotes Monster transformiert wurde, das sich von verwesendem Leichenfleisch ernährt.

Obwohl der Transformationsprozeß sein Gehirn verstümmelte und zerstörte, behält der Ghul eine böse Einstellung. Seine Berührung lähmt Menschen.

GOLEMS

Magisch erschaffene Monster von großer Stärke. Golems können aus verschiedenen Materialien erstellt werden.

Golem, Fleisch-
Ein Humanoide, der aus den zusammenflickten Überresten vieler Leichen geschaffen wurde. Seine Haut besitzt die eklige grün-gelbe Farbe verwesenden Fleisches. Feuer- und Kälte-Attacken können ihn lediglich verlangsamen, elektrische Angriffe heilen ihn. Er kann nur durch magische Waffen verletzt werden.

Golem, Eisen-
In der Art verzierter Rüstung gefertigt, kann er nur von sehr mächtigen magischen Waffen verletzt werden. Magische elektrische Attacken verlangsamen ihn, magische Feuerattacken heilen ihn.

Hatori
Dieses Krokodil, das in den Tiefen der Sandwüste lebt, hat einen schier unersättlichen Appetit. Ganze Karawanen wurden schon an einzelne Hatoris verloren.

Höllenhund
Ein feuerspuckender Hund, der beschworen wurde, um bösen Wesen zu dienen. Ihr unheimliches Heulen ließ schon so manch starken Mann die Flucht ergreifen.

Kuo-Toa
Eine uralte Rasse von Fischmenschen, die im Untergrund lebt und einen tiefen Haß gegen Oberflächenbewohner hegt. Kuo-Toas verlassen den Untergrund nur, um Opfergaben oder Sklaven zu suchen.

Leichnam
Obwohl Leichname zu den mächtigsten Untoten gehören, streben diese nur danach, ihre eigene Stärke zu erweitern. Sie suchen nicht nach Konfrontationen, können sich jedoch schonungslos verteidigen.

LYKANTHROPEN

Menschen, die sich in die Form normaler Tiere oder Monster verwandeln können.

Wereber
Wie der echte Eber, in den er sich verwandelt, ist der Wereber schlecht gelaunt und angriffslustig.

Wertiger
Wertiger sind meist weiblichen Geschlechts und scharfe Jäger.

Nachtmahr
Gewöhnlich das Reittier eines mächtigeren Untoten. Es kommt ursprünglich von den niederen Existenzebenen. Auch als Höllenpferd oder Dämonenroß bekannt.

Nashornkäfer
Ein riesiger Käfer mit mächtigen Unterkieferzangen, die dazu fähig sind, alles, was sich ihnen in den Weg stellt, zu zerdrücken.

Roch, Untoter
Die beseelten Überreste eines gigantischen Flugtieres.

Sivak Drakonier
Drakonier sind die Spezialtruppen der Drachenfürsten. Sie wurden geschaffen, indem die Eier aus Gelegen guter Drachen mit übelster Magie verdorben wurden. Aufgrund dieser magischen Herkunft sind sämtliche Drakonier mehr oder weniger magieresistent. Sivaks werden aus den Gelegen Silberner Drachen gewonnen. Sie sind starke Kämpfer, die drei Angriffe pro Kampfrunde erhalten.

SKELETT
Dies sind die weniger starken Untoten. Sie werden normalerweise durch eine starke, böse Macht kontrolliert.

Skelettriese
Die beseelten Knochen eines Riesen.

Skelettkrieger

Untote Krieger, die von mächtigen Zauberern in ihren alptraumhaften Zustand versetzt wurden. Sie werden von ihren Herren als Wächter, Diener oder Arbeiter eingesetzt. Kleriker besitzen keine Macht über diese Untoten.

Dienstbare Geister
Diese Untoten sind die Geister von Menschen und Halbmenschen, die starben, bevor diese wichtige Schwüre oder Aufgaben erfüllen konnten. Dienstbare Geister sind selten böse - ihre unerfüllten Aufträge meist nobler Art. Sie können nur mit magischen Waffen getroffen werden.

Schreckgespenst
Starke Untote, die die meisten verlassenen und abgelegenen Orte heimsuchen. Sie hassen alles Leben. Schreckgespenster ziehen Erfahrungsstufen ab wenn sie angreifen.

Vampir
Vampire lauern den Lebenden in den Nachtstunden oder im tiefen Untergrund auf. Sie sind oft nicht von Men-

schen zu unterscheiden. Sie behalten die Fähigkeiten, die sie als Menschen hatten, selbst Magiekenntnisse. Vampire saugen Erfahrungsstufen aus, wenn sie angreifen.

Vodyanoi
Naher Verwandter des Umbra-Hulk, lebt in den tiefen Gründen von Frischwasser. Es besitzt nur zwei Augen und es fehlt ihm die Fähigkeit, Feinde zu verwirren.

Flüsterspinne
Die Flüsterspinne setzt Köder und Irreführung ein, um ihre Opfer zu fangen, die sie mit einem tödlichen Giftbiß erledigt.

Gruftbewohner
Eine untote Kreatur mit verschlagenen, stechenden Augen, die in einem mumifizierten Körper sitzen. Kann nur von silbernen oder magischen Waffen getroffen werden. Jeder Schlag dieses Monsters entzieht seinem Opfer Lebensenergie.

Todesalb
Ein böser, untoter Geist, der darauf aus ist, menschliche Lebenskraft zu absorbieren. Obwohl es keine Substanz besitzt, tritt es gerne in vager menschlicher Gestalt auf. Diese Kreaturen können nur mit magischen oder silbernen Waffen getroffen werden.

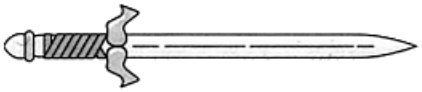
Wyndlass
Ein mit Tentakeln bestücktes Ungeheuer, das in einsamen Sümpfen und düsteren Wäldern haust. Ein kräftiges Raubtier, das mit Leichtigkeit ein komplettes Pferd verschlingen kann. Es gibt nur wenige Augenzeugen eines Zusammentreffens mit einem Wyndlass.

ZOMBIE
Eine magisch beseelte Leiche unter der Kontrolle einer bösen Macht, die mit gedankenkloser Furcht angreifen, bis sie abgewendet oder zerstört werden.

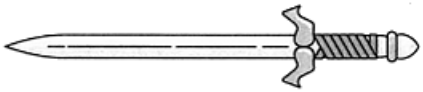
Zombie-Riese
Erschaffen aus den Überresten eines Riesen.

Zombie-Mastodon
Erschaffen aus den Überresten eines Mastodons.

Zombie-Minotaur
Erschaffen aus den Überresten eines Minotaurs.



37



JOURNAL EINTRÄGE

JOURNAL EINTRAG 1

Geschichte der Winkelgasse

Es ist die schlimmste Straße der Stadt, wisst Ihr. Und das ist gut so. Die Ritter haben gelernt, diese Straße zu meiden. Sie macht jede Menge Windungen, eine echt verwinkelte Straße. Wenn irgend jemand ein kleines Geschäft abziehen oder sich verstecken will, ist dies der perfekte Ort. Seltsame Magie wird jeden durcheinanderbringen, nur nicht die Anwohner. "Der Traumhändler? Ja, der ist auf der Winkelgasse. Geht weiter, bis Ihr sein Schild seht. Doch passt auf, niemand treibt sein Spiel mit dem Traumhändler..., irgenwann muß jeder schlafen."

JOURNAL EINTRAG 2

Die Tafel des Klerikers

Der Kleriker winkt Euch zu einem gedeckten Tisch mit Speisen heran. "Sucht Euch etwas aus." sagt er. "Eure Wahl wird Euer Schicksal entscheiden." Ihr seht Euch den Tisch genau an. Es ist so gut wie unmöglich, eine Wahl zu treffen: Eine Flasche mit klarem Wasser, eine Torte dekoriert mit verschnörkeltem Zuckerguss, ein Pokal mit Apfelwein, in dem eine Zimtstange schwimmt, eine gekochte Kartoffel, dekoriert mit einen Zweig Petersilie. Jedes könnte Tod oder Sieg bedeuten. Der Kleriker bietet keine Hilfe an.

JOURNAL EINTRAG 3

Explosionsgeräusche krachen hinter Euch und Splitter fliegen über das Deck des Kuo-Toa Sklavenschiffes. Ein anderes Schiff segelt sehr nah und sein Kapitän fordert schreiend die sofortige Kapitulation und kampflose Übergabe des Schiffes, sowie aller Gefangenen. Ihr könnt den Kuo-Toa Kapitän nicht sehen, aber seine Stimme erhebt sich aufgeregt in die Richtung des angreifenden Schiffes. "Eher werden wir sterben, Ihr ungläubigen Landratten." Die Kleriker und Wächter geben ihm unter Beifall ihre Zustimmung. Kurz darauf ist die Luft von Explosionen und fliegenden Feuerbällen erfüllt. Die Schlacht ist in vollem Gang.

JOURNAL EINTRAG 4

Versammlung der Feenkobolde

Ein Feenkobold kommt zu Euch geflogen. "Ihr seid nicht böse. Doch seid gewarnt! Böse Ungeheuer sind in den Wald der Stimmen eingedrungen. Auch wenn Ihr unter normalen Umständen willkommen wärt, ist es das Sicherste für Euch, den Wald so schnell als möglich zu verlassen."

JOURNAL EINTRAG 5

Die Bitte des Traumhändlers

"Seit ich aus Kalaman geflohen bin, spuken Kreaturen durch meinen Schlaf. Ich wende meinen Blick ab von Leuten, die ich in meinen Träumen treffe. Wilde Hunde reissen sie in Stücke, wie Vogelscheuchen. Es stehen böse Menschen

hinter den Hunden und hinter den Menschen wartet etwas noch viel Böseres. Ich habe die Kraft, Euch in meine Träume zubringen, um dem Terror zu begegnen, dem ich nicht begegnen kann. Wenn Ihr ein tapferes Herz habt, können sie Euch nicht töten. Wollt Ihr mir helfen?"

JOURNAL EINTRAG 6

Zwerg der Berge

"Mein Name ist Skomp. Ich komme von unter den Dargaard Bergen. Dort stieß ich, während ich einen neuen Weg erkundete, auf eine Echo-Kammer - eine dieser ungewöhnlichen Höhlen, die irgenwie jedes Geräusch vervielfachen. Ich hörte Simmen, die von der Oberfläche kamen. Namen wurden genannt. Lord Soth, Sir Karl, Seba Astmoor und irgendwer sprach von einem Drachentöter und von einem Stab der Allwissenheit. Eroberung, das war das Thema. Die Eroberung der Welt. Als ich die Sache meinen Vorgesetzten meldete, zuckten sie lediglich mit dem Achseln. Das Schicksal der Oberwelt schien sie nicht weiter zu interessieren. Ich wandte mich an ihre Vorgesetzten; mit den gleichen Ergebnis. Wie kurzsichtig sie sind. Wenn die Oberwelt fiele, würden wir dann nicht die nächsten sein." Gehe zu Journal Eintrag 20.

JOURNAL EINTRAG 7

Sir Thoms Traum

Ihr und viele tapfere Ritter seid auf einer Feier. Es ist ein fröhliches Fest. Ihr seht einen langgesichtigen Mann in dunkler Kleidung. Er sieht so aus, als würde er eigentlich nicht dazugehören. Als Ihr versucht, ihn anzusprechen, verschwindet er unter den Festteilnehmern. Plötzlich steht Sir Karl vor Euch. Ihr lächelt, obwohl Ihr wißt, daß er tot ist. "Thom, gebt mir Euer Schwert!" brüllt er und Ihr gebt es ihm sofort. Er nimmt es ruckartig an sich und Ihr bemerkt Silberfäden, die an seinen Armen und Beinen befestigt sind. Die Fäden führen hoch zu einem monströsen Mann, dessen Gesicht den Himmel verdeckt. Er lacht wie Donner und zieht Sir Karl zu sich. Alles wird schwarz als Ihr in die dunklen Katakomben stürzt. Ihr greift in die Dunkelheit. Ihr durchbrecht Wände von hauchdünnen Spinnweben, bis Ihr einen schwachen Lichtschein seht, dem ihr folgt. Es ist eine Kerze, die von dem langgesichtigen Mann gehalten wird. Er hat einen Faden um sein Handgelenk, aber der Faden ist durchgeschnitten. Als Ihr näherkommt, schließt sich eine Tür und die Kerze verlischt. Dies passiert erneut. Beim dritten Versuch flackert die Kerze, brennt aber weiter. Ihr durchquert eine rote Tür und betretet einen kahlen Raum. Der langgesichtige Mann verwandelt sich in einen jungen Solamnischen Ritter, der Euch einen verzierten, blutfarbenen Schlüssel überreicht. "Für jeden Schlüssel einen Gefangenen." warnt er, dann werdet Ihr wach.

JOURNAL EINTRAG 8

Sir Thoms Geschichte

"Mein Name ist Thom Govamont und ich bin Ritter Emeritus vom Orden der Rose. Hört mir zu: Ich sage Euch, ich wußte, daß dies alles geschehen würde! Ich sah Sir Karls Wiederkehr im

Traum. Doch wartet, es geht weiter. Da war Dunkelheit und eine Kerze und - oh, ich bin alt, ich kann mich nicht erinnern. Aber hier, nehmt dies." Er drückt Euch ein schmalen glatten Stein in die Hand. Der Stein ist ungewöhnlich warm. "Passt gut darauf auf. Es ist ein Schlafstein. Ich hatte ihn unter meinem Kopfkissen und er hat alle meine Träume aufgezeichnet. Oft sind sie sehr interessant. Ich bekam den Stein vom Traumhändler, ein Mann mit der Macht über Träume. Ich glaube sein Geschäft ist in Vingaard. Gebt ihm den Stein. Er ist in der Lage, Euch meine Träume zu zeigen. Es ist von außerordentlicher Wichtigkeit."

JOURNAL EINTRAG 9

Ankunft in Sudulto

Die verborgene Stadt Sudulto liegt vor Euch, eingebettet in ein tiefes Tal zwischen zwei Klippen. Eine Gruppe spielender Kinder verwandelt sich in raufende Welpen und zurück in Menschenkinder, während Ihr sie beobachtet. " Es ist die Stadt der Lykanthropen." erklärt Kai. "Nicht alle Werkreaturen sind böse. In Sudulto leben alle Kreaturen in Frieden miteinander. Soth hat hier keine Macht mehr. Ihr werdet den echten Stab der Allwissenheit in dieser Stadt finden." Ihr dreht Euch zu ihm um, um ihn weiter zu befragen, aber ein kraftvoller Hirsch steht an seinem Platz, winkt mit seinem Geweih wie eine letzte Warnung in Eure Richtung und verschwindet dann im Wald.

JOURNAL EINTRAG 10

Daines Begrüßung

"Willkommen in unserer Stadt. Ich bin Daine, Kommandant der Solamnische Ritter der Stadt Kalaman. Und hier bei mir steht mein Stellvertreter Major Tems und die schöne Ariela, meine Ratgeberin und Ehefrau. Wir hören viele Gerüchte über die wachsende Macht von Lord Soth. Meine Ritter finden seine schrecklichen Agenten selbst hier im Zentrum unserer Stadt. Wir sind begierig zu erfahren, wie seine Macht aufgehalten werden kann."

JOURNAL EINTRAG 11

Maya spricht

Maya springt aus der Dunkelheit der Höhle und blockiert Euren Weg. "Halt!" schreit sie. "Es gibt soviel, daß ich Euch erklären muß, bevor Ihr auf Eurer Mission gegen Soth fortfahrt. Er ist ist nicht der Schurke, der Ihr denkt." Sir Karl tritt aus dem Schatten hinter Maya. Er lacht böswillig und legt seine Hand auf ihre Schulter. "Ja... auch Maya dient jetzt Soth. Ergebt euch. Ihr könnt Maya nicht in ihrer Drachengestalt besiegen." Maya läßt die Maske des unschuldigen Ausdrucks fallen. "Gebt mir den Stab der Allwissenheit!" befiehlt sie, "und ich stelle sicher, daß Ihr einen schnellen Tod sterbt."

JOURNAL EINTRAG 12

Der Traum wird erklärt

"Der erste Teil des Traumes ist offensichtlich. Ein böser Mann sammelt mächtige Waffen und Krieger. Die Dinge sehen düster aus für die Kräf-

te der Guten. Aber es gibt Hoffnung. Der tragische Mann in der dunklen Robe hat seine Marionettenfäden zerrissen. Ihr müßt ihn finden, indem Ihr die Kerze findet und durch die rote Tür tretet. Wenn Ihr durch die graue Tür geht, wird er verschwinden. Der Mann wird Euch mit einem jungen Ritter bekannt machen, der den Schlüssel für alles bereithält."

JOURNAL EINTRAG 14

Die Warnung des Geister

Ein Geist erwidert,"Der Stab der Allwissenheit wird hier sicher sein; alle im Wals der Stimmen werden ihn bewachen."

Ein anderer Geist meint, "Der Stab ist zu machtvoll und darf niemals benutzt werden. Er muß von jedermann bewacht werden oder die Welt wird zerstört!" bevor Ihr etwas erwidern könnt, fliegen sie zwischen den Bäumen davon.

JOURNAL EINTRAG 15

Die Sklaven von Kuo-Toa

Die Sklaven heißen Euch in ihrer Gruppe grimmig willkommen. " Ihr seid durch eine Wasser-Rasse gefangen worden, die sich Kuo-Toa nennt. Die Kuo-Toa hassen alle auf dem Land lebenden Kreaturen, deshalb halten sie uns als Sklaven und opfern uns ihren Göttern. Wir müssen dieses Schiff zerstören und fliehen. Die Kuo-Toa haben jedoch eine furchtbare Angst vor Feuer. Aber das einzige Feuer an Bord des Schiffes ist im Tempel zu finden, wo sie heilige Fackeln entzünden, um ihr Vertrauen in die Götter zu beweisen. Ihr seid die Stärksten unter uns. Geht zum Tempel und setzt das Schiff mit den Fackeln in Brand. Die Kuo-Toa werden in Panik fallen und das gibt uns allen die Möglichkeit zur Flucht. Was immer Ihr tut, laßt Euch nicht auf Kämpfe ein, bevor Ihr die Fackeln erreicht habt! Wir wollen doch nicht, daß sie besonders wachsam sind."

JOURNAL EINTRAG 16

Die Kapelle des Philosophen

Der Gnom schüttelt Euere Hand und beginnt zu sprechen: "Ihr könnt mich Quartzberkl nennen. Wißt Ihr, daß alle Realität subjektiv ist? Wie können wir tatsächlich existieren, wenn wir nicht eine Maschine erschaffen, die beständig das Bewußtsein unserer Existenz von allen und jedem Einzelnen von uns erhält? Es ist eine große Aufgabe, sodaß einige Gnome in dieser Stadt diese Aufgabe übernehmen müssen. Die Maschine wird gebraucht, um ..."

JOURNAL EINTRAG 17

Maya in Not

Ihr hört einen Schrei von der anderen Seite des Friedhofes und beeilt Euch zu helfen. Ihr findet Maya umzingelt und festgehalten durch Horden von Untoten. Ein Death Knight steht hinter ihr. Er webt einen komplexen Spruch, um sie von der Verwandlung in ihre Drachenform abzuhalten. Mehr und mehr Untote erscheinen zu dem Spektakel und machen eine erfolgreiche Rettung unmöglich. Sie treiben Maya voran und binden ihre Hände um einen Holzpfahl. Als sie schreit

und sich windet, beginnen sie Feuerholz unter ihren strampelnden Füßen aufzuschichten. Der Death Knight hebt seinen Kopf und schaut in Eure Richtung, als stille Warnung, nicht einzugreifen. Ganz in der Nähe seht Ihr sechs weitere Pfähle mit schweren eisernen Fesseln.

JOURNAL EINTRAG 18

Weiser Gnom

"Willkommen in unserer Stadt" sagt einer der Weisen Gnomen, während einer seiner Kameraden Euch geschäftig skizziert. "Ob Ihr nun wollt oder nicht, unsere Lebensmission ist es, alles aufzuzeichnen was in diesem Dorf geschieht. Nun, kürzlich stellte ein Gnom, Ihr würdert Ihn Quax nennen, eine Maschine her, durch die einige von uns überflüßig würden. Sie macht Skizzen von allen Dingen, auf die man sie richtet. Wir baten ihn, eine andere Maschine herzustellen und diese zu zerstören, aber er ist ist furchtbar starrsinnig. So fragten wir die Gilde der Ingenieure etwas zu unternehmen, daß seine Maschine versagt. Unglücklicherweise kurz darauf, wurdedasDorfvonExplosionsgeräuschenerschüttertundüberallwarenhelleLichter...." Er hörte auf zu reden, weil er bemerkt hatte, daß er zu schnell gesprochen hatte. Er beruhigte sich und fuhr dann fort: "Seitdem liegen wir im Krieg mit ihm. Quax hat sich in seiner Werkstatt verbarrikadiert und sogar Fallen ausgelegt, um jedermann vom Betreten der Werkstatt zu hindern."

JOURNAL EINTRAG 19

Arielas Warnung

"Dieser Mann, Sebas Astmoor, ist Soths Liebling und ein mächtiger Kleriker, der Takhisis anbetet, die dunkle Königin. Er war für einige Zeit im Ausland, wo er auf dunkle Irrwege geleitet wurde. Er besuchte Kalaman und ließ Bilder von unvergleichlichem Schrecken zurück. Wenn Ihr ihm je begegnet, tut dies mit außergewöhnlicher Vorsicht. Er ist gerissen und listig. Wenn Ihr ihn lebend bekommt, bringt ihn zuerst hierher. Wir müssen herausfinden, was seine Mission ist."

JOURNAL EINTRAG 20

Der Berg Zwerg fährt fort

"So, das ist also der Grund, warum ich hier bin. Ich reise von Dorf zu Dorf, um den Hügel und Rinnen-Zwergen von der bevorstehenden Gefahr zu berichten und die Notwendigkeit einer Vereinigung gegen diesen gemeinsamen Feind zu erreichen. Bevor ich hierher kam, war ich in zwei anderen Dörfern, wo mir die Hügelzwerge zumindest zugehört haben. Ich konnte keinen warmherzigen Empfang von ihnen erwarten, wegen des bösen Blutes zwischen unseren Arten. Aber hier. Dieses Dorf. Hier sind Hügelzwerge, hier spüre ich einen starken Haß, den ich nicht verstehe.

Ich gebe auf in diesem Dorf. Aber bevor gehe, muß ich mein Reittier finden. Ihr saht den feinen wilden Eber. Ich wurde niedergeschlagen durch die Hügelzwerge. Er trug mich eine Unzahl von Strecken durch die Wildnis und hat mich aus vielen Schwierigkeiten gerettet. Ohne dieses

schnelle Reittier wird meine Warnung die Dörfer zu spät erreichen. Wenn Ihr die Zeit erübrigen könntet, ich könnte Hilfe gebrauchen, ihn zu finden. Er muß hier irgendwo im Dorf sein."

JOURNAL EINTRAG 21

Der Führer der Waffengilde

"Ich bin der Führer der Waffengilde. Kürzlich gab es eine Serien heller Lichter, lauter Geräusche und explodierender Steine in dieser Stadt. Das ist eigentlich nichts Ungewönliches in unserer Stadt, aber ich habe niemals so viele gesehen. Ich fand heraus, daß es sich um eine Invasion handeln muß. Wir zogen schnell unsere besten Truppen und neuesten Waffen zusammen...." Ein anderer Gnom unterbricht ihn, um zu sagen, daß er hofft, daß die beiden Wächter nicht allzu schwer verletzt wurden. "Wir hoffen, daß Ihr uns helfen könnt, den Feind zu finden und zu vernichten, wenn Ihr wirklich die Helden seid, für die Ihr Euch ausgebt."

JOURNAL EINTRAG 22

Die Diener von Soth

"Früher waren wir Bürger von Cerberus" beginnt ein Barmädchen. "Soth brachte uns hierher, wo wir seinen Horden dienen müssen. Wir haben keine Ahnung, ob unsere Familien überhaupt wissen, was mit uns passiert ist."
Ein anderes Barmädchen unterbricht: "Einer von Soths Hauptleuten hält uns hier unter einem Bann gefangen. Er nennt sich selbst Kommandant." Sie schnaubt verächtlich.
Das erste Barmädchen fährt fort: " Die Magie des Kommandanten kommt aus einer Kugel, die er in seiner Kammer aufbewahrt. Zerbrecht die Kugel und der Bann wird aufgehoben."
"Nein", widerspricht die zweite. "Ihr müßt die Kugel zerstören und die vier Wächter auf dem Flur töten. Nur dann werden wir vielleicht frei sein."
"Wie auch immer", schließt das erste Barmädchen. "Das Quartier des Kommandanten ist gut bewacht, aber wir haben einen Geheimweg entdeckt, der direkt zu der Kugel führt. Der Eingang ist immer geradeaus. Bitte zerstört die Kugel und tötet die Wachen!"

JOURNAL EINTRAG 23

Sivaks Verteidigung

"Ihr glaubt, ich sei Euer Feind, aber ich bin es nicht. Wir haben zu viel Angst vor der wachsenden Macht von Lord Soth. Wenn wir Euch töten, werden wir ihm nur zusätzliche Truppen für seine groteske Armee zuführen. Darum bitte ich Euch um meine Freilassung. Wir wollen diesen Platz in Frieden verlassen. Tötet mich und meine Untergebenen werden fürchterliche Rache nehmen und diese Stadt zerstören!"

JOURNAL EINTRAG 24

Durfeys Frage

"Ich rannte so schnell ich konnte, um Euch einzuholen.", keuchte Durfey. Er griff sich mit den Armen in die Seite, als er sich vor Anstrengung überschlug. "Ich begleitete Leonore nach Hause, wie ich versprochen hatte, aber als wir dort ankamen, waren ihre Kinder verschwunden! Sie

schwor, daß dies das Werk von Soth sei und ging sofort in die Festung bevor ich sie stoppen konnte."
Durfey reckte sich und hob sein Kinn. "Wir müssen Lenore schützen.", sagte er. "Es ist nun eine Frage der Ehre geworden. Wir dürfen nicht warten.....Sie kann jeden Augenblick Soth in die Klauen fallen."
Er zögert und schaut schüchtern: "Ich hoffte, ich hätte die Chance, sie in der Zukunft besser kennenzulernen....."

JOURNAL EINTRAG 25
Ariela gibt ihren Dienern Anweisungen
"Ihr drei bringt euren Gefangenen erst einmal zu eurer Herrin Kitiara. Vielleicht wird er ihr sein Geheimnis erzählen. Aber laßt ihn nicht lebend in die Hände von Soths Kriegern fallen. Schnell, nun fangt an. Der Rest von Euch, - nehmt eure wahre Gestalt an und bringt diesen Störenfrieden bei, was es heißt, sich einzumischen."

JOURNAL EINTRAG 26
Der Jäger
Der alte Jäger, Kai schreit Euch an und schüttelt seine Fäuste. "Ihr habt unterwegs mein Wild erschreckt. Er zeigt auf eine gemeine Falle, die unter einigen Zweigen verborgen ist. Ihr fragt höflich, was er mit den Fallen fängt.
"Jäger, natürlich, um die die Tiere zu beschützen." erklärt er.
Ihr erzählt Kai, daß Sebas Euch zu ihm schickt. "So, Ihr wollt, daß ich Euch nach Sudulto bringe?" Er zieht ein Gesicht und fährt fort: "Seba würde Euch nur mit einem guten Grund schicken. Ich werde mich Eurer Gruppe anschließen und Euch den Weg zeigen. Aber seid gewarnt! Wenn Ihr irgendwelche Tiere tötet, schneide ich Euch die Kehle durch!"

JOURNAL EINTRAG 27
Der Gelehrte Gnom
"Keiner ist mehr an Ausbildung interessiert", sagt einer der studiert aussehenden Gnome, während er an einer Lernmaschine arbeitet, die hin und wieder laute Geräusche von sich gibt. "Seit die Gilde der Weisen mit der Gilde der Ingenieure zusammenkam, ist die ganze Stadt eine Katastrophe. Maschinen, Soldaten, Ungeheuer....." Er murmelt eine Weile vor sich hin und fährt dann fort, "Als Ergebnis will uns keiner mehr helfen, einen Weg zu finden, wie man unseren Kindern beibringen kann, etwas herzustellen. Gibt es irgendeine Möglichkeit, wie Ihr uns helfen könnt?"

JOURNAL EINTRAG 28
Vagabund auf der Strasse
"Ich war der Assistent eines Magiers, bis der Tag der Drachen kam. Sie brannten die halbe Stadt nieder und töteten alle mächtigen Magier. Sie haben die Ausübung von Magie für jedermann verboten und die Strafe für einen, der das Verbot übertritt, ist Tod oder Gefangenschaft. Manche sagen, daß der Führer der Drachen als junger Mann beinahe durch Magie getötet wurde; seitdem haßt er jede Magie. Dann kamen diese Wächter, diese Wächter die sich in Eidechsen

verwandelt haben." Seine Augen weiteten sich in verrücktem Terror. "Dann die Statue, die in einer Nacht zu mir sprach....."

...Maya ließ ihren unschuldigen Ausdruck fallen. "Los, gebt mir den Stab der Allwissenheit,", befahl sie, " und ich versichere Euch, Euer Tod wird ein schneller sein"...

JOURNAL EINTRAG 29

Geschichte über den Traumhändler

"Den Traumhändler! Ja, ich kenne ihn. Ich hatte diesen Traum schon einmal - diese Frau - nun, ich möchte nicht darüber sprechen. Jemandes Träume sollten sein Eigen bleiben. Er war teuer, aber welche Kosten kann man schon für einen ungestörten Schlaf aufrechnen. Als ich den Traumhändler sah, war dies in seinem Geschäft in Vingaard. Aber ich glaube in dieser Zeit des Jahres reist er von Cerberus nach Kalaman."

JOURNAL EINTRAG 30

Gefangen durch Sebas

Ihr stürmt in die Zelle, aber Sebas ist nirgendwo zu sehen. Die Zellentür wird zugeschlagen und Ihr seid gefangen. Sebas Gesicht erscheint auf der anderen Seite eines kleinen vergitterten Fensters. "Nur Helden können so dumm sein.", sagt er in einem Unterhaltungston. "Niemand anders hätte die Geschichte von meiner Bekehrung zum Guten geglaubt. Ich danke Euch, das Ihr den Stab der Allwissenheit zurückgebracht habt. Lord Soth wird mich reich belohnen." Er geht fort.

JOURNAL EINTRAG 31

Garrens Geschichte

"Ich habe die weggeworfenen Dinge von Sir Karl aufgehoben, als er in der Gargath Aussenstation auf Durchreise war. Ich versuchte, herauszufinden, wer Sir Karl erschlagen hatte. Dieses eine Schwert war äußerst faszinierend, es schien so, als spräche es zu mir. Schnell war ich überzeugt, daß Sir Karl recht hatte und die ganze Ritterschaft dummes Zeug war. Ich suchte ihn auf und er sandte mich zu Lord Soth. Die Dinge danach wurden unklarer, aber ich erinnere mich an die Planung eines Angriffs auf den Turn der Hohen Kleriker. Der Befehl lautete, die Körper zu stehlen. Soth hoffte mit ihnen Death Knights zu erschaffen, um diese in eine unbesiegbare Armee einzubinden. Wir müssen sie aufhalten! Ach, das Schwert hat meine Kraft genommen. Ich fürchte, ich sollte mich etwas im Kampf üben. Aber wir müssen die Verfolgung von Soth aufnehmen!"

JOURNAL EINTRAG 32

Was Ariela fallen ließ

Das Ding ist ein schwerer Metallschlüssel, verziert mit Kreisen und Schnörkeln. Der runde Schlüsselkörper ist durch die häufige Benutzung blankgewetzt. In den Schlüsselgriff ist in einer weiblichen, fließenden Handschrift das Wort "Denissa" geschrieben.

JOURNAL EINTRAG 33

Igorf

Er bietet Euch Platz auf Plüschstühlen an und ordnet seine teure Seidenrobe während er sich hinsetzt. "Ich hörte über den Schatz, der so lang in Cekos verborgen war. Meine Familie denkt, es handelt sich hierbei um die gleichen Juwelen, die meinen Vorfahren vor der Katastrophe gestohlen wurden." Seine seltsam kupferfarbenen Augen beobachten Eure Gesichter, während er nachdenkt. Als wenn er einen Entschluß gefaßt hatte, fährt er fort: " Ich kam nach Cekos um mein Erbe zu finden und es einzufordern, aber ich hatte bisher kein Glück. Ich habe noch nichts gefunden." Er macht eine kurze Pause und nimmt einen Schluck aus einer Teetasse. "Diese Stadt ist sehr verwirrend. Es wird immer behauptet, dies sei eine Stadt der Magie, aber ich habe bislang nichts dergleichen sehen können. Die Menschen hier tun sehr geheimnisvoll und sind sehr in sich gekehrt. Ebenso ist mir aufgefallen, daß die Stadtwache gegen alle Besucher vorgeht, die nach ihrer Auffassung zu neugierig über die Arbeiten in Cekos sind."

JOURNAL EINTRAG 34

Das Schicksal des Wahrsagers

Die Augen des Wahrsagers rollten zurück in seinen Kopf, bis man nur noch das Weiße der Augäpfel sehen konnte. Weihrauch stieg auf und hüllte seine Körper ein. "Ich sehe eine weit entfernte Stadt....". Er verändert den Tonfall. "Ihr müßt zu den Tieren sprechen...Ihr müßt Euren Platz in dieser Stadt finden, um das zu finden, was Ihr sucht...Eure Suche führt Euch weit...." Der Weihrauch bildet eine menschliche Form über dem Wahrsager. "Du verrätst zuviel, Idiot!" Der Rauch hüllt den Kopf des Wahrsager ein und bringt ihn zum Würgen und Keuchen. Nach wenigen Sekunden fällt sein lebloser Körper auf den Tisch und der Rauch verflüchtigt sich im Zelt.

JOURNAL EINTRAG 35

Das Lesen des Wälzers

Ihr betrachtet nachdenklich das Riesenbuch vor Euch. Ihr erinnert euch an die gewundene Litanei der Beschwörung. Sie genau und korrekt zu sprechen, bedeutet Tod oder Leben für die wartenden Bürger der Stadt. Nach einigen weiteren Momenten des Studiums fühlt Ihr Euch bereit. Ihr beginnt mit der Beschwörung. Das Buch scheint zu wachsen, größer und immer größer, es umgibt Euch und verhindert Euren Blick auf den Raum. Ihr versucht, den Spruch anzuhalten, aber Eure Münder bewegen sich aus eigenem Antrieb. Ihr werdet in eine wirbelnden Strudel gezogen. Als die Beschwörung beendet ist, befindet Ihr Euch an einem anderen Platz. "Seltsamer und seltsamer!" ruft eine Stimme hinter Euch.

JOURNAL EINTRAG 36

Die Geschichte des Ritters

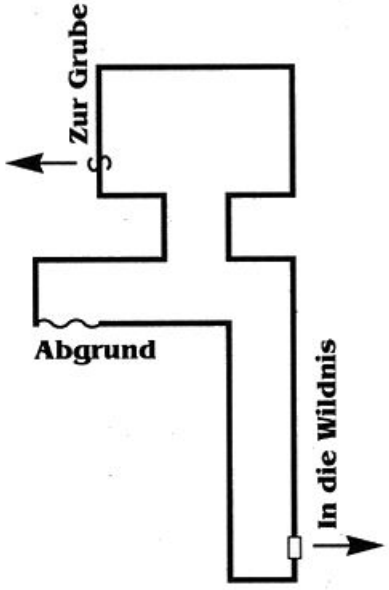
"Ich folgte einigen verdächtigen Männern, als sie mich plötzlich angriffen und überwältigten. Es stellte sich heraus, daß es Arielas Spione waren und sie sperrten mich im Haus des Kommandan-

...“Wir müssen Lenore retten!”, sagte Durfey. “Es ist eine Frage der Ehre. Sie könnte jeden Augenblick in Soths Klauen fallen!”...

ten ein. Kurz darauf brachten sie einen anderen Mann, einen blassen Burschen. Er sah halbtot aus. Sie legten auch ihn in Ketten und ließen uns für eine Weile allein. Der Bursche flüsterte mir zu 'Ich muß euch eine Nachricht anvertrauen, die ihr für mich abliefern müßt.' Er nannte Euch beim Namen. "Die Nachricht war, daß der Schlüssel zu Soths Untergang der Stab der Allwissenheit ist. Er hat ihn gefunden und an einem Platz, den er den Wald der Stimmen nannten, versteckt. Er sagte ‚Ihr dort hingehen, um Dulcimer zu finden. Ich denke, er wollte noch mehr sagen, aber dann kamen die Sivaks zurück und trieben uns zum Basar. Irgendwer verfolgte uns, so teilten sich die Sivaks in zwei Gruppen auf. Ich glaube, die Gruppe mit Sebas konnte fliehen.

JOURNAL EINTRAG 37

Sebas Karte



JOURNAL EINTRAG 38

Das Tagebuch des Klerikers

Das Tagebuch enthält überwiegend routinemäßige Eintragungen über die Instandhaltung des Friedhofes. Nur die letzte Eintragung ist interessant. `Ich befürchte, der alte Loring, der Totengräber, hat angefangen, die Toten zu bestehlen. Es fing damit an, daß er einen großen Rubin trug, viel zu kostbar für ihn, und sich weigerte, zu erklären, wie er in den Besitz des Steines gelangte.....'

Bevor ich mit Loring spreche, muß ich die

Wachen am Zaun überprüfen. Es kann nur Einbildung sein, aber irgend etwas stimmt mit ihnen nicht.

JOURNAL EINTRAG 39

Der Geist des Waldes der Stimmen

"Willkommen". Eine sanft polternde Stimme klingt von überall um Euch herum.
"Ich habe Euch beobachtet, als Ihr euch durch die Bäume bewegt habt. Ich habe viele Leute beobachtet, aber Eure Tapferkeit hat mich von allen anderen am meisten beeindruckt. Der Stab der Allwissenheit ist ein sehr gefährliches Objekt. Nicht einmal, die sich Gut nennen, können der Versuchung widerstehen, den Stab unsachgemäß zu benutzen. Ich werde ihn an Euch aushändigen, wenn Ihr feierlich schwört, ihn nur gegen Lord Soth einzusetzen." Der Wald wird still, als warte er auf eine Antwort von Euch.

JOURNAL EINTRAG 40

Sir Karls Grab

Der Friedhof ist ganz still, bis auf das Flüstern des Windes. Alles scheint in Ordnung zu sein. Ihr findet das Grab von Sir Karl überhäuft mit Blumen und markiert durch einen schimmernden Marmorobelisken den Maya geschaffen hat. Irgendetwas stimmt nicht. Der Obelisk lehnt seitlich am Grab. Als Ihr Eure Hand austreckt, um das zu korrigieren, wackelt er plötzlich. Krach! Er stürzt auf das Grab, durchbricht den Boden, fällt herab und enthüllt scharze Tunnel, die den Gestank von Verwesung und Krankheit ausströmen.

JOURNAL EINTRAG 41

Der Geist des bösen Magiers

"Nachdem Myrtanis Armee vernichtet war, floh ich vom Schlachtfeld und wankte durch diese Stadt." Seine Augen werden für einen Moment glasig, dann ruft er: "Gnome!" Er schüttelt den Kopf voller Abscheu. "Einer von ihnen hatte gerade etwas erfunden, daß sogar arbeitete. Eine Art mechanischen Bildermacher. Plötzlich war die ganze Stadt in Aufruhr und Waffen und einige der Bewohner belagerten den Erfinder in seiner Werkstatt."
Ein hinterhältiges Grinsen erschien auf seinem Gesicht. "Den Erfinder zu ersetzen, würde alle meine Probleme lösen. Ich könnte mich verstecken und noch mächtiger werden, ohne daß irgendwer wüßte, daß ich überhaupt existiere." Lachend legt er seinen Kopf zurück. "Ich hatte überhaupt keine Schwierigkeiten mich hereinzuschleichen und den unglücklichen Gnom, der die Maschine erfunden hatte, zu töten. Ich legte einige Fallen aus, sodaß die Bewohner glaubten, er sei ein Einsiedler geworden. Dann ließ ich einige meiner 'Tierchen'los, um noch mehr Verwirrung zu stiften. Nachdem Ihr gegangen seid, kann ich endlich zu meinen Studien zurückkehren, um der mächtigste Magier von Krynn zu werden."

JOURNAL EINTRAG 42

Der Gelehrte

"Diese schändlichen, brutalen Schurken. Sie durchwühlten mein Arbeitszimmer und nahmen alles, was sie an militärischen Texten finden

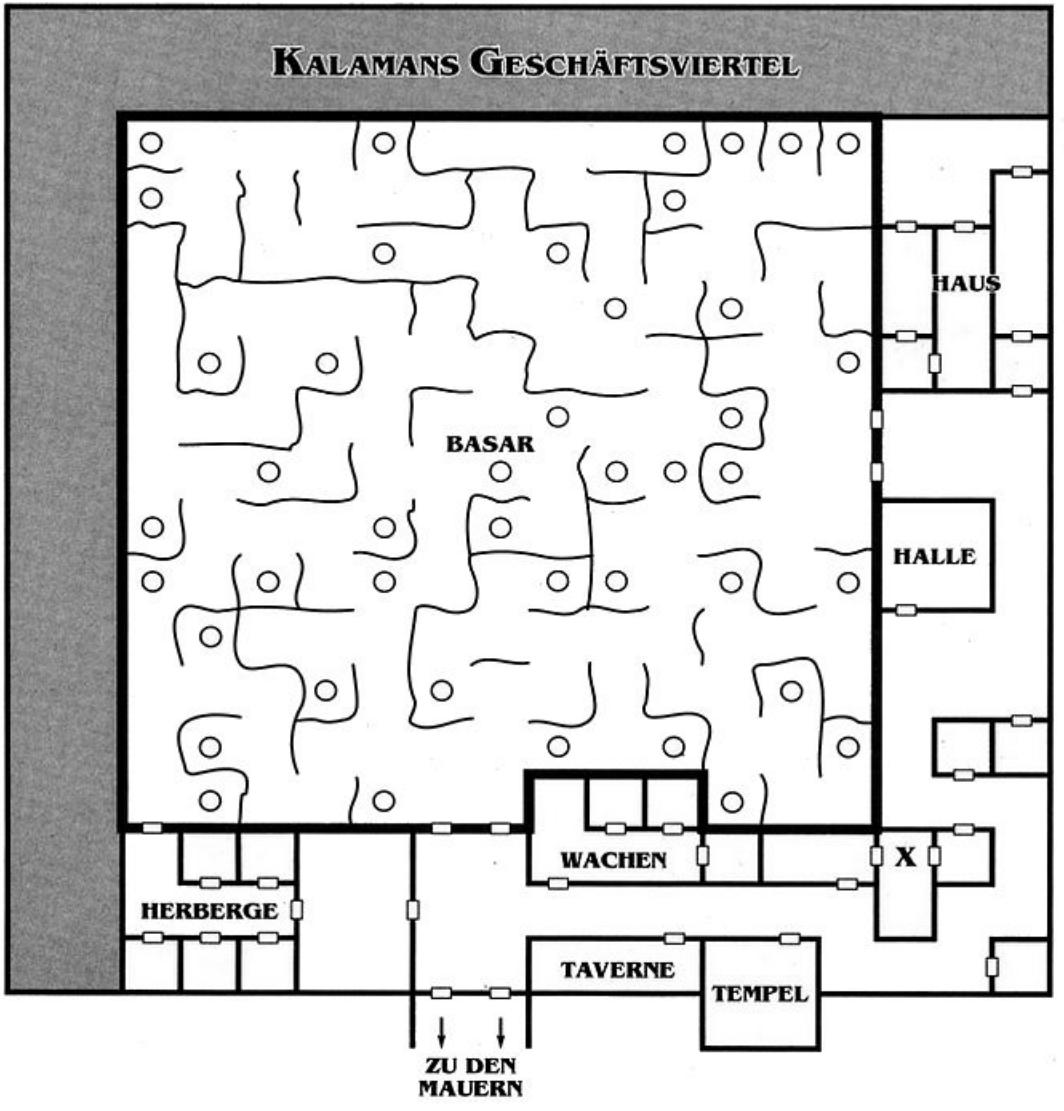
konnten mit: `Die gute Planung und Durchführung einer Militäraktion`, `Die Kunst des Mordens und der Verwüstung`, 'Spott und Folter für Fortgeschrittene', 'Einhundert und eine Technik der Einschüchterung'. Sie nahmen alle mit. Ich versucht sie aufzuhalten, aber was kann so ein alter Gelehrter schon tun. Ich war niemals ein Mann des Schwertes. Sie lachten nur über mich und schlugen mich ohne Mitleid mit einem Buch, das den Titel 'Gehirnverletzungen durch verschiedene Schlagtechniken' trägt. Die Situation war noch viel schlimmer als ich es beschreiben kann. Aber da ist noch ein anderer Text, ein Notizbuch. Wirklich, diese Aufzeichnungen sollten nicht in die Köpfe dieser bösen Schurken gelangen. `Hinterhalt leicht gemacht', das ist der Titel. Eine einfache Sache, denkt man. Die Aufzeichnungen gehen über 20 Seiten. Aber, oh, das Geheimnis über die fundamentalen Strategien des Hinterhaltes wird darin enthüllt. Ja, ja, sie nahmen es mit. Ich sage Euch, Ihr müßt das Buch zurückbringen. Denn sonst werden wir einen langen und schwierigen Krieg führen, der nicht zu unseren Gunsten enden wird."

JOURNAL EINTRAG 43

Sebas verzweifelt

Ihr zeigt Sebas den Stab der Allwissenheit. Er berührt ihn zögernd, dann wirft er ihn mit einem Ausruf der Verzweiflung zur Seite. "Aber IHR solltet doch nicht diesen Köder finden!", schreit er. "Ich ließ diesen im Kalaman Basar anfertigen. Der echte Stab wurde vor einigen Tagen aus dem Wald der Stimmen nach Sudulto gebracht. Ihr müßt nach Sudulto gehen und den echten Stab wiederbringen. Steigt in die östlichen Berge und sucht einen Jäger namens Kai. Er kann Euch nach Sudulto führen." "Nehmt den falschen Stab mit Euch und verbergt ihn gut. Erzählt keiner Menschenseele, daß dies nicht der echte Stab ist."

JOURNAL EINTRAG 44 ***Die Karte des Ruffian***



JOURNAL EINTRAG 45

Sir Vanswards Geschichte

"Dies war früher ein blühender Tempel von Takhisis. Korruption entstand in diesem Gebäude und breitete sich über das ganze Land aus. Andere Ritter haben diesen Ort angegriffen, aber keiner hat den Altar-Raum überlebt. Letztlich haben wir eine Halskette geschafffen, die uns vor den Spektral-Wächtern schützen sollte. Ich brachte die Kette kühn und unerschrocken hierher und wurde durch einen Priester hier in diesem Vorzimmer erschlagen. Mein Geist wird hier bleiben, bis der Altar zerstört werden kann. Ich glaube, daß die Kette bei meinen Körper liegt. Ich fühle, daß er unten im Norden liegt. Geht dorthin und findet ihn, sodaß meine Seele ihre letzte Ruhe findet!

JOURNAL EINTRAG 46

Major Tems spricht

"Wir danken Euch Paladine, für Euer Erscheinen. Einige von uns haben kurze Zeit einen Verdacht gehegt. In der letzten Zeit sind gar einige Ritter spurlos verschwunden. Wir haben keinen Beweis für ihre dunklen Machenschaften zu beweisen. Sie erzählte Daine, sie müßte nach Cerberus, ihre ältere Schwester besuchen. Sie geht öfter dorthin. Er wird wütend sein, daß man ihn getäuscht hat."

JOURNAL EINTRAG 47

Die Geschichte des Barbesitzers

"Seid mir nicht böse, wenn ich etwas mißtrauisch bin. Dieses Viertel wird immer schlimmer. Irgendetwas geht hier vor - überall schleichen schräge Typen herum - und die Ritter der Stadt sind nirgendwo zu sehen."

JOURNAL EINTRAG 48

Der Angriff auf Cerberus

"Niemals zuvor ist unsere Stadt von solch einem Unglück heimgesucht worden. Erst die Ermordung unseres guten Bürgermeisters. Nun das! Legionen von Untoten sind in die Stadt eingedrungen. Sie begehren nur unser Leben und die Zerstörung unserer Häuser." Dunkle Schattenrisse fallen durch das Fenster, bevor Ihr schnell das Fenster mit Brettern vernagelt, um Ihnen die Sicht zu versperren. "Es war der Wahrsager," sagt ein junges Mädchen. "Ich sah, wie er den Kreaturen Befehle gab, als ich vom Marktplatz davonrannte." Ihr Vater unterbricht: "Das Wichtigste im Moment ist, daß wir unseren Kleriker Zakarie retten. Nur er kann die Tür zur Waffenkammer öffnen. Mit unseren Waffen können wir diese verfluchten Eindringlinge besiegen."

JOURNAL EINTRAG 49

Durfeys Geschichte

"Ich wurde ein Ritter, als ich noch sehr jung war. Ich habe in unzähligen Schlachten gegen die bösen Kräfte gefochten. Einer nach dem anderen von meinen Freunden starb in der Schlacht oder wurde durch einen Hinterhalt getötet. Durch Myrtanis Kräfte überwältigt, kam ich hierher, um meine verlorenen Kameraden zu besuchen. Doch selbst im Herzen der größten Festung von Solamnia wurde ich durch das Böse

gequält. Kann keinen Frieden finden, ich werde die Schlacht zu ihnen bringen. Schnell nun, die Gräber meiner Freunde werden entweiht. Vorwärts in den ewigen Krieg!"

JOURNAL EINTRAG 50

Der unterirdische See

Der Tunnel führte tiefer und tiefer in die Erde. Ihr müßt oft anhalten, um die Durchgänge von Steinen und dem Schmutz von früheren Einstürzen zu entfernen. Es wird schwierig zu atmen und Ihr entscheidet, umzukehren, wenn der Tunnel nicht bald endet. Der Boden unter Euren Füßen gibt nach und Ihr stürzt in die Dunkelheit und landet in einem eiskalten unterirdischem See. Eure Ausrüstung sinkt schnell auf den Grund; für immer verloren. In der Dunkelheit könnt Ihr die schleimige Kreatur nicht erkennen, die sich unter der Wasseroberfläche um Eure Füße wickelt.

JOURNAL EINTRAG 51

Das Geständnis des Totengräbers

"Ich fand den Rubin auf meinem Bett" schreit er. "Ich habe ihn nicht gestohlen! Ich schwöre Euch, ich bin kein Dieb," sagt er mit aufflammernder Angst. "Ich dachte, es sei ein Geschenk von einem Trauernden - für meine Dienste. Ich dachte mir erst nichts dabei..." Er verfällt für einen Moment in Schweigen. "Irgendetwas geschah mit mir. Ein paar Tage nach dem ich den Rubin gefunden hatte, muß mich mein Verstand verlassen haben. Ich hatte Angst, daß ich ausgesucht wäre, irgendetwas Großen und Bösen zu dienen...um schreckliche Dinge zu tun." Er schaut zu Euch auf, jezt angsterfüllt "Ich habe den Kleriker getötet. Er war so ein netter Mensch....Ich stahl die Runen, die er um den Friedhof plaziert hatte, um das Böse fernzuhalten, und vergrub sie außerhalb des Friedhofes. Am nächsten Morgen waren alle Runen durch neue ersetzt und der Platz stank nach Bösem. Was habe ich nur getan?!?" Er vergräbt sein Gesicht zwischen den Händen und schluchzt.

JOURNAL EINTRAG 52

Die Kapelle des Philosophen

Der kleine Gnom schüttelt seinen Kopf mit Begeisterung: "Ich bin Quizmarxomatic.... Wißt Ihr, daß es jedem Gnom gegeben ist, gemäß seinen Fahigkeiten und genommen gemäß seinen Bedürfnissen oder wartet, ist es, wenn jeder Gnom genommen, wir gemäß seinen Fähigkeiten oder wartet, war es, daß, wenn jeder Gnom....."

JOURNAL EINTRAG 53

Die falsche Antwort

Der Feenkönig verschränkt seine Arme: "Eure Worte verraten Euch. Ihr habt gelogen über Eure Absichten und Eure gute Wesensart. Ich muß nun ein Urteil über Euch fällen." Feen sind überall um Euch und hunderte von ihren kleinen Händen halten Euch am Platz. "Ihr seid zu hinterlistig, um frei auszugehen," erklärt der König, "und zu gefährlich, um in unserem Wald zu bleiben." Er winkt mit einer Hand und ein magisches Feld umgibt Euch. "Deshalb müßt Ihr ein

Teil unseres Waldes werden....."
Wurzeln sprießen aus Euren Füßen, verankern Euch tief in der Erde. Blätter wachsen aus Euren Haaren und Fingerspitzen. Die Feen schreien vor Freude auf und setzen sich auf Eure Zweige.

JOURNAL EINTRAG 54

Sebas letzte Worte

"Meine Freunde....habt Ihr den Stab der Allwissenheit?" Ihr zeigt ihm den Stab und er senkt seinen Kopf in Demut "Dann waren alle meine Sorgen und Bemühungen doch nicht umsonst. Hört mir gut zu, ich muß Euch erzählen...." Er unterbricht, als der Schmerz ihn überwältigt. Seine verstümmelten Finger öffen und schließen sich, als er versucht, sich zu sammeln. "Lange Zeit zurück, als ich für Soth arbeitete, schickte er mich los, un den Stab der Allwissenheit zurückzubringen. Nach vielen Jahren geduldiger Suche habe ich ihn letztlich gefunden. Ich berührte den Stab und spürte seine Macht. Von da an wußte ich, daß ich ihn vor Soth schützen mußte, koste es was es wolle. Ich hoffte, daß ich eine starke und ehrliche Gruppe von Abenteurern finden würde, denen ich den Stab anvertrauen könnte.... Eine Gruppe wie Ihr es seid." Seine Stimme wird leiser, "Ich hätte fliehen sollen, als mich Kitiara gefangen nahm. Diese Frau ist machthungrig und will den Stab für ihre eigenen Zwecke. Sie ist listig und wird alles tun, um ihn in ihren Besitz zu bringen.....Seid auf der Hut vor dieser Frau.

JOURNAL EINTRAG 55

Die schwarze Grube

Die Grube ist gefüllt mit Knochen zahlloser Opfer. Teile von verrosteten Rüstungen und zerrissenen Kleidern bedecken viele der Leichen. Irgendetwas scheint zu flackern und sich in der fernen Dunkelheit zu bewegen. Die wehklagenden Geräusche werden immer stärker. Noch ist es nur unerträglich, schnell kann es tödlich sein.

JOURNAL EINTRAG 56

Die Rache des Ebers

Ein drängendes Rascheln aus den Büschen auf der Seite Eures Lagers weckt Eure Aufmerksamkeit, aber das wahllose Herumstochern im Gebüsch bringt gar nichts. Gerade als Ihr Euch hinsetzen wollt, um etwas auszuruhen, stürmt ein untoter Eber, auf dem ein wahnsinniger Zwerg reitet, durch das Lager und schleudert alle Eure Sachen durch die Gegend. "Ihr habt sie meinen Eber umbringen lassen!" Der Zwerg ist außer sich vor Wut. "Und als wenn das noch nicht genug wäre, habt Ihr versucht ihn für Eure widerliche Mahlzeit zu kochen! Tiere! Kannibalen!" Er streichelt über das bereits verwesende Fell des Ebers. "Ich werde Euch über Eurem eigenen Lagerfeuer braten!" brüllt er und greift an.

JOURNAL EUNGANG 57

Lenores Erkärung

"Mein Name ist Lenore." Das Kleid der Frau hängt in Fetzen, als sie nervös mit den Fäden spielt. "Ich suche Geld oder Speisen für meine Familie." Ihr Kinn strafft sich. "Ich habe das

Recht von diesem Ort zu stehlen! Soths Horden haben meinen Mann getötet und meine Kinder brauchen etwas zu essen." Ihr Ärger verfliegt und ein gehetzter Ausdruck kehrt in ihr Gesicht zurück. "Ich werde nicht weiter hineingehen als bis zum 1. Stock. Und wenn Ihr weise seid, geht Ihr auch nicht weiter." Ihr erzählt Lenore von Eurem Auftrag. "Darf ich Eurer Gruppe vielleicht folgen, nur für ein paar Stunden?" fragt sie unschlüssig. "Hinter Euch bin ich sicher und kann die Leichen derer, die Ihr erschlagt, nach Geld und Nahrung durchsuchen. Als Gegenleistung werde ich Euch so gut ich kann mit meinem Wissen über die Festung helfen."

JOURNAL EINTRAG 58

Der Erpresserbrief

Im Brief steht:

Tapfere Abenteurer,
Ihr habt eine verschlossene Kiste. Wir haben den Mann mit dem Schlüssel. Da wir beide versuchen, Lord Soth daran zu hindern, an die Macht zu kommen, warum bringen wir nicht den Schlafstein und den Traumhändler unter den Regeln des Vertrauens zusammen?
Heute abend könnt Ihr uns zur 16. Stunde im Zentrum des Basars treffen.
Keine Tricks oder wir werden den Traumhändler töten.

Die Entführer

JOURNAL EINTRAG 59

Der Barmann

"Fremde kommen seit Jahren in diese Stadt.", sagt der Barmann, während er ein Glas für einen ungeduldigen Kunden füllt. "Die meisten kommen her, um Magie zu sehen, aber andere haben etwas über die Schätze gehört, die einer oder mehrere Drachen vor langer Zeit hier in dieser Stadt versteckt haben. Da wir nicht länger Magie in Cekos ausüben, nehme ich an, Ihr seid wegen der Schätze gekommen, um sie zu finden. Vor einigen Wochen kam eine Prinzessin hierher, um nach den gleichen Dingen zu suchen wie Ihr. Ich bin sicher, daß die Stadtwache sie bereits davongejagt hat. Nicht einer hat bisher die Schätze gefunden, und wenn doch, haben sie nicht lange genug gelebt, um es zu geniessen. Ihr seit also frei in Eurer Entscheidung, ob Ihr mir erzählen wollt, wie nahe Ihr daran wart, die Schätze zu finden. Ich habe jede Geschichte, die es hier gibt, gehört."

JOURNAL EINTRAG 60

Die Forderung der Schlange

Schlangen kommen aus allen drei Körben und umzingeln Euch. Eine von ihnen hat ein menschliches Gesicht und es beginnt zu sprechen:
"Es wäre unsss ein Leichtess, Euch alle zssu töten,", sagte sie. "Gegen unssser Gift gibt esss keine Heilung. Aber wir wollen nur dasss Mädchen. Überlasssst ssie unsss und wir werden Euch in Frieden zssiehen lassssen."
Lenore schreit auf und verbirgt sich hinter Dur-

fey. "Laßt mich nicht hier", weint sie. "Bitte, beschützt mich!"
Die Schlange zischt gehässig: " Hört nicht auf sssie", drängt die Schlange, "Ssssie issst eine von unsss in Menschengestalt. Unsser König verlangt ihre Rückkehr, um sssie für ihre Verbrechen zssu bessstrafen."

JOURNAL EINTRAG 61
Im Angesicht des Schlangenkönigs
Ihr beobachtet aus dem Schatten, wie Lenore und Durfey direkt vor den Schlangenkönig gebracht werden. Der Körper des Königs ist so dick wie ein Baumstamm und sein Schwanz endet weit hinter ihm im Schatten. Kleine Schlangen rutschen und spielen um seinen Körper, während erwachsene Schlangen erwartungsvoll neben ihn auftauchen. Durfey läßt sich nicht einschüchtern: "Ich werde nicht zulassen, daß sie dir wehtun.", besteht er und legt schützend seinen Arm um sie. "Ihr Name issst Erline," sagt der Schlangenkönig ruhig. "Erzählt ihm die Wahrheit. Deine Massssskerade issst vorbei."
Lenore schluchzt und zieht Durfeys Arm enger um sich. Der König sieht sie angeekelt an.

JOURNAL EINTRAG 62
Soths nacktes Gesicht
Der Kommandant der Garnison erreicht Euch und stößt Arielas Leiche mit dem Fuß. "Ihr seid wahrhaftig mächtige Krieger," sagt er. "Mächtig genug um in meiner Armee zu dienen." Sein Gesicht schimmert und das Antlitz von Lord Soth ist unverhüllt. Der lacht zu Eurer Überraschung. "Ich begehre nur nur die besten Krieger," spottet er, "und die Intelligentesten. Ihr habt Ariela identifiziert und sie getötet. Das macht Euch völlig entbehrlich." Durfey zieht sein Schwert und sticht nach Soth mit dem Schwert, aber es hat keinen sichtbaren Schaden verursacht. "Ihr denkt, Ihr könnt mich verletzen?", spottet er. "Vielleicht seid Ihr doch nicht ganz so intelligent, wie ich dachte."

JOURNAL EINTRAG 63
In Gefangenschaft
Soth überwacht persönlich wie man Euch entwaffnet und in Ketten legt. "Ihr habt die falsche Tür gewählt,". Er freut sich diebisch: "Eigentlich sollte ich Euch in Untote verwandeln, um in meiner Armee zu dienen. Wie auch immer, Ihr habt mir genug Ärger bereitet. Es verschafft mir ein wesentlich größeres Vergnügen, Euch am Leben zu wissen..... unter der Folter!"
Ihr werdet nacheinander durch eine Tür im Boden geschoben und fallt in ein Verlies darunter. "Keine Angst," verspricht Soth. "Nahrung und Wasser werden täglich zu Euch herabgelassen, gerade genug um Euch am Leben zu halten! Der Tod wird nicht leicht zu Euch kommen....." Die Tür wird zugeschlagen, und läßt Euch in totaler Dunkelheit zurück.

JOURNAL EINTRAG 64
Ein seltsamer Besucher
Als Ihr Cerberus verlaßt, tritt ein blonder Mann aus dem Wald. Er trägt eine fremde blaue Uniform, die Euch gänzlich unbekannt vorkommt.

Die Waffe an seinem Gürtel ist ebenso merkwürdig, wie der Mann selbst. "Ich wollte Euch nur zu Eurer Rettung von Cerberus gratulieren," sagt er, "Es zahlt sich immer aus, sich daran zu erinnern, daß Menschen wichtiger als Befehle sind." Er winkt Euch zum Abschied zu und verschwindet wieder im Wald.

JOURNAL EINTRAG 65

Die Auktion in Kalaman

"KOMMT HEREIN, KOMMT ALLE ZU DER JÄHRLICHEN AUKTION!" Der Schreier klingelt mit seiner Glocke. "EINZIGARTIGE UND WERTVOLLE STÜCKE GEGEN EURE GEBOTE!"
Die meisten der gezeigten Dinge sind Müll: zerbrochene Möbel, gesplitterte Spiegel; mottenzerfressene Kleider. Gerade als Ihr gehen wollt, beginnt der Schreier seine Triade erneut. "WER BIETET FÜR MEIN ERSTES TEIL?" Er fährt fort "EIN WERTVOLLES EINZELSTÜCK DIREKT AUS DARGAARD KEEP, ES WURDE UNTER EINEM AUSSERGEWÖHNLICHEN RISIKO HIERHERGEBRACHT, UM ES HIER ZU VERKAUFEN: HÖRE ICH DA EIN GEBOT?"
Er hält einen Glasschädel in die Höhe. Früher waren in den Augenhöhlen Juwelen montiert, aber die wurden schon vor langer Zeit herausgebrochen. Gerade so verbreitet der Schädel eine Aura von Bedrohung und Verzauberung, die Ihr selbst auf die Entfernung hin spürt. "WER BEGINNT MIT EINEM GEBOT?". Der Auktionator sieht Euch direkt an.

JOURNAL EINTRAG 66

Der Mann in der dunklen Robe

"Mein Name ist Sebas Astmoor. Früher war ich ein Kleriker von Majere, obwohl ich mich nur mit Angst daran erinnern kann. Vor langer Zeit, als mich Lord Soth dazu brachte den dunklen Göttern zu dienen. Als sein beliebtester und mächtigster Kleriker sandte er mich auf eine Mission, um die Antwort auf die Frage, die ihn am meisten drückte, zu finden: nein, nein, ich sollte Euch nicht erzählen, was.
Ich fand es. Und ich konnte nicht widerstehen, es ein wenig zu benutzen. Und es veränderte mich, verflucht soll es sein! Plötzlich erkannte ich Lord Soths Torheit und - meine eigene Unwürdigkeit. Ich versteckte es. Ich versteckte es sehr gut. Mein Lord darf es niemals finden, zu seiner eigenen Sicherheit und vor allem für die Sicherheit von Krynn. Ich werde es nur denen überlassen, die bewiesen haben, daß sie Lord Soth widerstehen können und denen man vertrauen kann, daß sie die Kraft korrekt handhaben können.
Verflucht sei das Ding! Ich gab es auf. Ich gab meine dunklen Kräften auf und verstecke ich mich allein im Dunkeln und warte darauf zu sterben. Und nur, weil es mir mein Gewissen zurückgab.

TABELLEN

STÄRKE-TABELLE: FÄHIGKEITSVERÄNDERUNGEN

Fähigkeits-wert	ETWO Bonus	Schadens-Änderung	Erlaubtes Gewicht (in Stahl-Münzen)
3	-3	-1	-350
4-5	-2	-1	-250
6-7	-1	gleich	-150
8-9	normal	gleich	normal
10-11	normal	gleich	normal
12-13	normal	gleich	+100
14-15	normal	gleich	+200
16	normal	+1	+350
17	+1	+1	+500
18	+1	+2	+750
*18/01-50	+1	+3	+1,000
*18/51-75	+2	+3	+1,250
*18/76-90	+2	+4	+1,500
*18/91-99	+2	+5	+2,000
*18/00	+3	+6	+3,000

*Boni nur für Kämpferklassen (Kämpfer, Paladine, Ritter, Waldläufer).

MÖGLICHE FÄHIGKEITSWERTE DER RASSEN

Fähigkeitswert	Str*	Int	Wei	Ges	Kon	Cha
Menschen	3-18(00)	3-18	3-18	3-18	3-18	3-18
(weiblich)	3-18(50)	3-18	3-18	3-18	3-18	3-18
Silvanesti Elfen	3-18(75)	10-18	6-18	7-19	6-18	12-18
(weiblich)	3-16	10-18	6-18	7-19	6-18	12-18
Qualinesti Elfen	7-18(75)	8-18	6-18	7-19	7-18	8-18
(weiblich)	3-16	8-18	6-18	7-19	7-18	8-18
HügelZwerge	9-18(99)	3-18	3-18	3-17	14-19	3-12
(weiblich)	3-17	3-18	3-18	3-17	14-19	3-12
BergZwerge	8-18(99)	3-18	3-18	3-17	12-19	3-16
(weiblich)	3-17	3-18	3-18	3-17	12-19	3-16
Halb-Elfen	3-18(90)	4-18	3-18	6-18	6-18	3-18
(weiblich)	3-17	4-18	3-18	6-18	6-18	3-18
Kender (alle)	6-16	6-18	3-16	8-19	10-18	6-18

* Maximum-Prozente für Stärke 18 nur bei kämpferklassen (Kämpfer, Ritter, Paladin, Waldläufer)

BONUS-ANGRIFFE FÜR KÄMPFER HOHER STUFEN

Klasse	Stufe	Angriffe/Runde
Kämpfer	1-6	1/1
Ritter	1-6	1/1
Paladin	1-6	1/1
Waldläufer	1-7	1/1
Kämpfer	7-12	3/2
Ritter	7-12	3/2
Paladin	7-12	3/2
Waldläufer	8-14	3/2
Kämpfer	13+	2/1
Ritter	13+	2/1
Paladin	13+	2/1

GESCHICKLICHKEITSTABELLE: FÄHIGKEITSÄNDERUNG

Fähigkeits-wert	Reaktion-/Geschos-Bonus	RK Bonus
3	-3	+4
4	-2	+3
5	-1	+2
6	0	+1
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	0	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+3	-4

KONSTITUTIONSTABELLE: FÄHIGKEIT

Fähigkeits-wert	Schadens-punkt-Änderung	Überleben von Wieder-belebungen
3	-2	40%
4	-1	45%
5	-1	50%
6	-1	55%
7	0	60%
8	0	65%
9	0	70%
10	0	75%
11	0	80%
12	0	85%
13	0	90%
14	0	92%
15	+1	94%
16	+2	96%
17	+2 (+3)*	98%
18	+2 (+4)*	100%

* Boni treffen nur für Kämpfer zu. Alle anderen Klassen erhalten einen maximalen Trefferpunkt-Bonus für Konstitution von +2.

MAXIMALE STUFENBEGRENZUNG DER RASSEN, KLASSEN UND HAUPTATTRIBUTE

Klasse		Silv. Elfen	Qual. Zwerg	Halb Mensch	Hügel- Zwerg	Berg-. Elfen	Kender	Elfen
Kleriker	alle	14	14	14	14	10	10	8
Kämpfer	Str 16-	14	10	14	9	14	14	5
	Str 17	14	10	14	9	14	14	-
	Str 18+	14	10	14	9	14	14	-
Waldläufer	Str 16-	14	14	14	11	8	-	5
	Str 17	14	14	14	11	8	-	-
	Str 18+	14	14	14	11	8	-	-
Ritter	alle	14	-	-	10	-	-	-
Paladin	alle	14	12	-	-	-	8	-
Magier	Int 16-	14	14	14	10	-	-	-
	Int 17	14	14	14	10	-	-	-
	Int 18+	14	14	14	10	-	-	-
Dieb	alle	18	-	18	18	10	8	18

RÜSTUNGSTABELLE

Rüstungstyp	Gewicht in sm	RK	Maximale Schritte*
Keine	0	10	–
Schild	50	**	–
Lederpanzer	150	8	12 Quadrate
Ringpanzer	250	7	9 Quadrate
Schuppenpanzer	400	6	6 Quadrate
Kettenhemd	300	5	9 Quadrate
Bänderpanzer	350	4	9 Quadrate
Plattenpanzer	450	3	6 Quadrate

* Zusätzlich zur Rüstung kann die Bewegung durch getragene Lasten behindert werden. Mindestschritte sind drei Quadrate.

** Ein Schild zieht ein RK von jeder getragenen Rüstung, mit der es eingesetzt werden kann.

WAFFENTABELLE

Name	Schaden gg. Manngröße	Schaden gg Größere	Hände	Klassen
Ahlspieß	1-6	1-12	1	K
Axt, Schlacht-	1-8	1-8	1	K
Axt, Hand-	1-6	1-4	1	K
Bauernspieß	1-6	1-6	2	K; Kl; Mb
Bogen, Lang-*	1-6	1-6	2	K
Bogen, Kurz-*	1-6	1-6	2	K
Bogen, Komposit- lang*	1-6	1-6	2	K
Bogen, Komposit- kurz*	1-6	1-6	2	K
Dolch	1-4	1-3	1	K; Mb; D
Dreizack	2-7	3-12	1	K
Dreschflegel	2-7	2-8	1	K; Kl
Hammer	2-5	1-4	1	K; Kl
Helebarde+	1-10	2-12	2	K
Hoopak (Nahkampf) speziell	3-8	3-6	2	**
Hoopak (Geschoß) speziell	2-5	2-7	2	**
Keule	1-6	1-3	1	K; Kl; D
Krummsäbel	1-8	1-8	1	K; D
Leichte Armbrust#	1-4	1-4	2	K
Morgenstern	2-8	2-7	1	K
Militär-Streithammer	2-5	1-4	1	K
Schleuder	1-4	1-4	1	K; D
Schwert, Bastard-	2-8	2-16	2	K
Schwert, Breit-	2-8	2-7	1	K; D
Schwert, Lang-	1-8	1-12	1	K; D
Schwert, Kurz-	1-6	1-8	1	K; D
Schwert, Zweihänder	1-10	3-18	2	K
Speer	1-6	1-8	1	K
Stabschleuder	2-8	3-9	2	K; Kl
Streitkolben	2-7	1-6	1	K; KL
Wurfpfeil	1-3	1-2	1	K; Mb; D
Wurfspeer	1-6	1-6	1	K

\+ Stangenwaffe

\# Benötigt angelegte Bolzen zum Feuern; Ein Angriff/Runde.

* Benötigt angelegte Pfeile zum Feuern; Zwei Angriffe/Runde.

** Kann nur von Kendern benutzt werden.

K = Kämpfer (inkl. Ritter, Waldläufer, Paladin); Kl = Kleriker; D = Dieb; Mb = Magiebenutzer

STUFENAUFSTIEGSTABELLEN

Die folgenden Aufstellungen zeigen die Anzahl der Erfahrungspunkte, die ein Charakter benötigt, um eine Stufe in seiner Charakterklasse aufzusteigen. Es wird auch die Anzahl der Zaubersprüche aufgezeigt, die ein Charakter gleichzeitig lernen kann.

ACHTUNG: Sämtliche Erfahrungen, die von Mehr-Klassen-Charakteren verdient wurde, wird gleichmäßig über alle Klassen verteilt, selbst wenn ein Charakter in einer dieser Klassen schon die maximale Punktzahl erreicht hat.

KLERIKER DES GUTEN

Stufe	Erfahrung	Treffer-Würfel	Klerikale Zauber pro Stufe 1	2	3	4	5	6
1	2,000-3,999	2W8	1	–	–	–	–	–
2	4,000-7,499	3W8	2	–	–	–	–	–
3	7,500-15,249	4W8	2	1	–	–	–	–
4	15,250-24,999	5W8	2	2	–	–	–	–
5	25,000-39,999	6W8	3	3	1	–	–	–
6	40,000-89,999	7W8	3	3	2	–	–	–
7	90,000-159,999	8W8	3	3	2	1	–	–
8	160,000-249,999	9W8	3	3	3	2	–	–
9	250,000-499,999	9W8+1	4	4	3	2	1	–
10	500,000-749,999	9W8+2	4	4	3	3	2	–
11	750,000-999,999	9W8+3	5	4	4	3	2	1*
12	1,000,000-1,249,999	9W8+4	6	5	5	3	2	2
13	1,250,000-1,499,999	9W8+5	6	6	6	4	2	2
14	1,500,000+	9W8+6	6	6	6	5	3	2

* Nur für Kleriker mit Weisheit 17 oder mehr.

KLERIKER WEISHEITS-BONUS

Kleriker Weisheit	Bonus-Zauber 1	2	3	4	5
9-12	–	–	–	–	–
13	+1	–	–	–	–
14	+2	–	–	–	–
15	+2	+1	–	–	–
16	+2	+2	–	–	–
17	+2	+2	+1	–	–
18	+2	+2	+1	+1	–

Beachten Sie, daß diese Bonus-Zauber nur verfügbar sind, wenn der Kleriker generell auf Zauber diesen Grades zugreifen kann. Zum Beispiel kann ein Kleriker des Guten der 6.Stufe mit der Weisheit von 18 folgende Zauber lernen:

	Anzahl Sprüche pro Grad 1	2	3	4	5
Kleriker des Guten, 6.Stufe mit Weisheit 18	5	5	3	–	–

KLERIKER DES NEUTRALEN

Stufe	Erfahrung	Treffer-Würfel	Klerikale Zauber pro Stufe 1	2	3	4	5	6	7
1	1,500-2,999	1W8	2	–	–	–	–	–	–
2	3,000-5,999	2W8	2	1	–	–	–	–	–
3	6,000-12,999	3W8	3	2	1	–	–	–	–
4	13,000-27,499	4W8	4	2	2	–	–	–	–
5	27,500-54,999	5W8	4	3	2	–	–	–	–
6	55,000-109,999	6W8	4	3	2	1	–	–	–
7	110,000-224,999	7W8	4	4	3	1	–	–	–
8	225,000-449,999	8W8	4	4	3	2	–	–	–
9	450,000-674,999	9W8	5	4	3	2	1	–	–
10	675,000-899,999	9W8+1	5	4	3	3	2	–	–
11	900,000-1,124,999	9W8+2	5	5	3	3	2	1*.	–
12	1,125,000-1,349,999	9W8+3	5	5	4	4	3	2	1**
13	1,350,000-1,574,999	9W8+4	6	5	5	4	3	2	1
14	1,575,000+	9W8+5	6	6	6	6	4	2	1

* Nur für Kleriker mit Weisheit 17 oder mehr

** Nur für Kleriker mit Weisheit 18 oder mehr

DIEB

Stufe	Efahrung	Treffer-Würfel
1	0-1,250	1W6
2	1,251-2,500	2W6
3	2,501-5,000	3W6
4	5,001-10,000	4W6
5	10,001-20,000	5W6
6	20,001-42,500	6W6
7	42,501-70,000	7W6
8	70,001-110,000	8W6
9	110,001-160,000	9W6
10	160,001-220,000	10W6
11	220,001-440,000	10W6+2
12	440,001-660,000	10W6+4
13	660,001-880,000	10W6+6
14	880,001-1,100,000	10W6+8
15	1,100,001-1,320,000	10W6+10
16	1,320,001-1,540,000	10W6+12
17	1,540,001-1,760,000	10W6+14
18	1,760,001+	10dW6+16

RITTER DER KRONE

Stufe	Erfahrung	Treffer-Würfel	Klerikale Sprüche pro Grad 1	2	3	4	5	6
4	27,000-59,999	5W10	–	–	–	–	–	–
5	60,000-124,999	6W10	–	–	–	–	–	–
6	125,000-199,999	7W10	1	–	–	–	–	–
7	200,000-424,999	8W10	2	–	–	–	–	–
8	425,000-799,999	9W10	2	1	–	–	–	–
9	800,000-1,499,999	10W10	3	2	–	–	–	–
10	1,500,000-1,999,999	10W10+2	4	2	–	–	–	–
11	2,000,000-2,499,999	10W10+4	4	2	1	–	–	–
12	2,500,000-2,999,999	10W10+6	5	3	1	1	–	–
13	3,000,000-3,499,999	10W10+8	6	4	1	1	1	–
14	3,500,000+	10W10+10	7	5	2	1	1	1

RITTER DES SCHWERTES

Stufe	Erfahrung	Treffer-Würfel	Klerikale Sprüche pro Grad 1	2	3	4	5	6
3	12,000-23,999	4W10	–	–	–	–	–	–
4	24,000-44,999	5W10	–	–	–	–	–	–
5	45,000-94,999	6W10	–	–	–	–	–	–
6	95,000-174,999	7W10	1	–	–	–	–	–
7	175,000-349,999	8W10	2	–	–	–	–	–
8	350,000-699,999	9W10	2	1	–	–	–	–
9	700,000-1,049,999	10W10	3	2	–	–	–	–
10	1,050,000-1,399,999	10W10+2	4	2	–	–	–	–
11	1,400,000-1,749,999	10W10+4	4	2	1	–	–	–
12	1,750,000-2,099,999	10W10+6	5	3	1	1	–	–
13	2,100,000-2,449,999	10W10+8	6	4	1	1	1	–
14	2,450,000+	10W10+10	7	5	2	1	1	1

RITTER DER ROSE

Stufe	Erfahrungen	Treffer-Würfel
1	2,500-4,999	2W10
2	5,000-9,999	3W10
3	10,000-18,499	4W10
4	18,500-36,999	5W10
5	37,000-84,999	6W10
6	85,000-139,999	7W10
7	140,000-219,999	8W10
8	220,000-299,999	9W10
9	300,000-599,999	10W10
10	600,000-899,999	10W10+2
11	900,000-1,199,999	10W10+4
12	1,200,000-1,499,999	10W10+6
13	1,500,000-1,799,999	10W10+8
14	1,800,000+	10W10+10

KÄMPFER

Stufe	Erfahrung	Treffer-Würfel
1	0-2,000	1W10
2	2,001-4,000	2W10
3	4,001-8,000	3W10
4	8,001-18,000	4W10
5	18,001-35,000	5W10
6	35,001-70,000	6W10
7	70,001-125,000	7W10
8	125,001-250,000	8W10
9	250,001-500,000	9W10
10	500,001-750,000	9W10+3
11	750,001-1,000,000	9W10+6
12	1,000,001-1,250,000	9W10+9
13	1,250,001-1,500,000	9W10+12
14	1,500,001+	9W10+15

MAGIER DER WEIßEN ROBE

Stufe	Erfahrung	Treffer-Würfel	Sprüche pro Grad 1	2	3	4	5	6	7	8
1	2,500-4,999	1W4	1	–	–	–	–	–	–	–
2	5,000-9,999	2W4	2	–	–	–	–	–	–	–
3	10,000-19,999	3W4	2	1	–	–	–	–	–	–
4	20,000-37,999	4W4	3	2	–	–	–	–	–	–
5	38,000-54,999	5W4	4	2	1	–	–	–	–	–
6	55,000-99,999	6W4	4	2	2	–	–	–	–	–
7	100,000-199,999	7W4	4	3	2	1	–	–	–	–
8	200,000-399,999	8W4	4	3	3	2	–	–	–	–
9	400,000-599,999	9W4	4	3	3	2	1	–	–	–
10	600,000-799,999	10W4	4	4	3	2	2	1	–	–
11	800,000-999,999	11W4	4	4	4	3	3	2	1	–
12	1,000,000-1,249,999	10W4+1	4	4	4	4	4	3	2	1
13	1,250,000-1,499,999	10W4+2	5	5	5	4	4	3	2	1
14	1,500,000+	10W4+3	5	5	5	4	4	3	2	1

MAGIER DER ROTEN ROBE

Stufe	Erfahrung	Treffer-Würfel	Sprüche pro Grad 1	2	3	4	5	6	7	8
1	2,500-4,999	1W4	1	–	–	–	–	–	–	–
2	5,000-9,999	2W4	2	–	–	–	–	–	–	–
3	10,000-17,999	3W4	2	1	–	–	–	–	–	–
4	18,000-35,999	4W4	3	2	1	–	–	–	–	–
5	36,000-49,999	5W4	4	3	1	–	–	–	–	–
6	50,000-89,999	6W4	4	3	2	–	–	–	–	–
7	90,000-179,999	7W4	4	3	2	1	–	–	–	–
8	180,000-349,999	8W4	4	3	3	2	–	–	–	–
9	350,000-499,999	9W4	4	3	3	2	1	–	–	–
10	500,000-699,999	10W4	5	4	3	2	2	1	–	–
11	700,000-899,999	10W4+1	5	4	4	3	3	2	–	–
12	900,000-1,099,999	10W4+2	5	4	4	4	4	2	1	–
13	1,100,000-1,299,999	10W4+3	5	5	5	4	4	2	1	1
14	1,300,000+	10W4+4	5	5	5	4	4	2	2	1

PALADIN

Stufe	Erfahrung	Treffer-Würfel	Klerikale Sprüche pro Grad 1	2	3	4
1	0-2,750	1W10	–	–	–	–
2	2,751-5,500	2W10	–	–	–	–
3	5,501-12,000	3W10	–	–	–	–
4	12,001-24,000	4W10	–	–	–	–
5	24,001-45,000	5W10	–	–	–	–
6	45,001-95,000	6W10	–	–	–	–
7	95,001-175,000	7W10	–	–	–	–
8	175,001-350,000	8W10	–	–	–	–
9	350,001-700,000	9W10	1	–	–	–
10	700,001-1,050,000	9W10+3	2	–	–	–
11	1,050,001-1,400,000	9W10+6	2	1	–	–
12	1,400,001-1,750,000	9W10+9	2	2	–	–
13	1,750,001-2,100,000	9dW10+12	2	2	1	–
14	2,100,001+	9W10+15	3	2	1	–

WALDLÄUFER

Stufe	Erfahrung	Treffer-Würfel	Sprüche pro Grad Druiden 1	2	Magier-Benutzer 1	2
1	0-2,250	2W8	–	–	–	–
2	2,251-4,500	3W8	–	–	–	–
3	4,501-10,000	4W8	–	–	–	–
4	10,001-20,000	5W8	–	–	–	–
5	20,001-40,000	6W8	–	–	–	–
6	40,001-90,000	7W8	–	–	–	–
7	90,001-150,000	8W8	–	–	–	–
8	150,001-225,000	9W8	1	–	–	–
9	225,001-325,000	10W8	1	–	1	–
10	325,001-650,000	11W8	2	–	1	–
11	650,001-975,000	11W8+2	2	–	2	–
12	975,001-1,300,000	11W8+4	2	1	2	–
13	1,300,001-1,625,000	11W8+6	2	1	2	1
14	1,625,001+	11W8+8	2	2	2	1

ZAUBER-PARAMETER-TABELLE

Wann:
Kampf = nur Kampf-Zauber
Rast = nur Rast-Zauber
Beide = Rast- und Kampf-Zauber
Weit/Ber:
B = Berührung
D = Durchmesser
R = Radius
Q = Quadrate
K = Kegel
Alle = alle Charaktere im Kampf

Dauer:
R = Kampfrunden
S = Segmente
/ Stf = pro
Robe (nur Magier):
Weiß = kann nur von Weißer Robe benutzt werden
Rot = kann nur von Roter Robe benutzt werden
Beide = kann von beiden Roben benutzt werden

ERSTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer
Segen	Beide	6	5 D	6 R
Leicht Wunden heilen	Beide	B	1	–
Magie entdecken	Beide	3	1	1 S
Schutz vor Böseml	Beide	B	1	3 R/Stf
Kälte ertragen	Beide	B	1	1 S/Stf

ZWEITER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer
Fallen finden	Rast	3	1	3 S
Person festhalten	Kampf	6	1-3	4 R+1/Stf
Feuer widerstehen	Beide	B	1	1 S/Stf
Stille, 5m	Kampf	12	3 D	2 R/Stf
Gift verlangsamen	Rast	B	1	1 Std/Stf
Schlangen-Bezauberung	Kampf	3	Alle	5-8 R
Geister-Hammer	Kampf	3	1	1 R/Stf

DRITTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer
Blindheit heilen	Beide	B	1	–
Krankheit heilen	Rast	B	1	–
Magie bannen	Beide	6	3x3 Q	–
Gebet	Beide	0	Alle	1 R/Stf
Fluch brechen	Beide	B	1	–

VIERTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer
Schwere Wunden heilen	Beide	B	1	–
Gift neutralisieren	Beide	B	1	–
Gift	Kampf	B	1	–
Schutz vor Bösem, 3m	Beide	B	2 D	1 S/Stf
Stöcke zu Schlange	Kampf	3	1	2 R/Stf

FÜNFTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer
Kritische Wunden heilen	Beide	B	1	–
Böses bannen	Kampf	B	1	1 R/Stf
Flammenschlag	Kampf	6	1	–
Tote erwecken	Kampf	3	1	–

SECHSTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer
Heilung	Beide	B	1	Permanent

SIEBTER GRAD KLERIKER SPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer
Genesung	Rast	B	1	Permanent
Wiedergeburt	Rast	B	1	Permanent

ERSTER GRAD DRUIDEN SPRÜCHE (FÜR WLDLÄUFER HOHER STUFEN)

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer
Leichte Wunden heilen	Beide	B	1	–
Magie entdecken	Beide	4	1	12 R
Verstricken	Kampf	8	4 D	1 S
Feenfeuer	Kampf	8	8 D	4 R/Stf
Unsichtbarkeit gegenüber Tieren	Beide	B	1	1 S+1R/Stf

ZWEITER GRAD DRUIDEN SPRÜCHE (FÜR WALDLÄUFER HOHER STUFEN)

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer
Rindenhaut	Beide	B	1	4 R+/Stf
Person/Säugetier bezaubern	Kampf	12	1	–

ERSTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer	Robe
Brennende Hände	Kampf	B	3 Q	–	Beide
Person bezaubern	Kampf	12	1	–	Beide
Magie entdecken	Beide	6	1	2 R/Stf	Beide
Vergrößern	Beide	0,5/Stf	1	1 S/Stf	Beide
Freundschaft	Kampf	0	Alle	1 R/Stf	Beide
Magisches Geschoß	Kampf	6+Stf	1	–	Beide
Schutz vor Bösem	Beide	B	1	2 R/Stf	Beide
Magie lesen	Rast	0	1	2 R/Stf	Beide
Schild	Kampf	0	1	5 R/Stf	Beide
Schockgriff	Kampf	B	1	–	Beide
Schlaf	Kampf	3+Stf	1-16	5 R/Stf	Beide

ZWEITER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer	Robe
Unsichtbares entdecken	Beide	1 Stf	1	5 R/Stf	Beide
Unsichtbarkeit	Beide	B	1	–	Rot
Klopfen	Rast	6	1 Q/Stf	–	Rot
Spiegelbild	Beide	0	1	2 R/Stf	Rot
Strahl der Schwächung	Kampf	B	1+0,25Q/Stf	1 R/Stf	Weiß
Stinkende Wolke	Kampf	3	2x2 Q	1 R/Stf	Beide
Stärke	Rast	B	1	6 S/Stf	Rot

DRITTER GRAD ZAUBER SPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer	Robe
Flimmern	Beide	0	1	1 R/Stf	Rot
Magie bannen	Beide	12	3x3 Q	–	Weiß
Feuerball	Kampf	1+Stf	2/3 R	–	Beide
Hast	Beide	6	4x4 Q	3 R/Stf	Rot
Person festhalten	Kampf	12	1-4	2 R/Stf	Weiß
Unsichtbarkeit, 3m	Beide	B	2 D	–	Rot
Blitzstrahl	Kampf	4+Stf	4,8	–	Beide
Schutz vor Bösem, 3m	Beide	T	2 D	2 R/Stf	Weiß
Schutz vor normalen Geschossen	Beide	T	1	1 R/Stf	Weiß
Verlangsamen	Kampf	9+Stf	4x4 Q	3 R+1/Stf	Rot

VIERTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer	Robe
Fluch	Kampf	B	1	1 S/Stf	Weiß
Monster bezaubern	Kampf	6	1	–	Weiß
Verwirrung	Kampf	12	2-16	2 R+1/Stf	Weiß
Dimensionstür	Kampf	0	1	–	Rot
Angst	Kampf	0	6x3 K	1 R/Stf	Rot
Feuerschild	Beide	0	1	2 R+1/Stf	Beide
Ungeschicklichkeit	Kampf	1/Stf	1	1 R/Stf	Weiß
Eissturm	Kampf	1/Stf	4 D	–	Beide
Kleine Kugeln d. Unverwundbarkeit	Beide	0	1	1 R/Stf	Weiß
Fluch bannen	Beide	B	1	–	Weiß

FÜNFTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer	Robe
Wolkentod	Kampf	1	3x3 Q	1 R/Stf	Weiß
Kältekegel	Kampf	0	0,5 Q/Stf K	–	Beide
Schwachsinn	Kampf	1/Stf	1	–	Weiß
Feuerhand	Beide	B	Spezial	1 R/Stf	Rot
Monster festhalten	Kampf	0,5/Stf	1-4	1 R/Stf	Weiß
Eisenhaut	Beide	0	Spezial	1 R/Stf	Rot

SECHSTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer	Robe
Todeszauber	Kampf	1	0,5/Stf	sofort	Beide
Auflösung	Kampf	0,5/Stf	Spezial	sofort	Rot
Kugel der Unverwundbarkeit	Beide	0	1	1 R/Stf	Weiß
Fleisch zu Stein	Beide	1/Stf	1	Permanent	Rot
Stein zu Fleisch	Beide	1/Stf	1	Permanent	Rot

SIEBTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer	Robe
Spätzündener Feuerball	Kampf	10+1/Stf	2 R	Spezial	Weiß
Massenunsichtbarkeit	Beide	1/Stf	Spezial	Spezial	Rot
Wort der Macht: Betäubung	Kampf	0,5/Stf	1	Spezial	Beide

ACHTER GRAD ZAUBERSPRÜCHE

Zauber	Wann	Weit	Ber	Dauer	Robe
Massenbezauberung	Kampf	0,5/Stf	Spezial	Spezial	Weiß
Gedankenleere	Beide	3	1	1 Tag	Weiß
Ottos unwiderstehlicher Tanz	Kampf	1S	1	2-5 R	Weiß
Wort der Macht: Blindheit	Kampf	0,5/Stf	3 D	Spezial	Beide

BEGRIFFE AUS DER AD&D® COMPUTER- UND SPIELEWELT

Fähigkeitswerte
Die Werte beschreiben die Attribute eines Charakters. Es gibt sechs Fähigkeitswerte: Stärke, Intelligenz, Weisheit, Ausdauer, Konstitution und Charisma.

Abenteurer
Dies ist die Bezeichnung für einen Charakter, den Sie durch das Spiel führen.

Gesinnung
Dies ist die grundlegende Einstellung eines Charakters. Lesen Sie mehr hierüber im Abschnitt "Charakterklassen".

Rüstungsklasse (RK)
Dies ist ein Wert, der angibt, wie schwierig ein Ziel zu treffen und zu beschädigen ist. Je niedriger der RK-Wert ist, desto schwieriger ist das Ziel zu treffen.

Charakter
Dies ist eine andere Bezeichnung für eine Spielperson, die Sie führen. Ein Abenteurerteam kann aus bis zu sechs Charakteren bestehen.

Klasse
Dies ist der Beruf eines Charakters. Zum Beispiel sind Magier, Kämpfer und Kleriker Klassen.

Befehl
Eine Option, die aus ein oder zwei Worten in einem Menü besteht. Der Aufruf eines solchen Befehls läßt Sie entweder ein anderes Menü aufrufen oder Ihre Charaktere eine Handlung vornehmen.

Begegnung
Eine Begegnung setzt ein, wenn Ihr Team auf ein Monster trifft. Ihnen werden dann eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten vorgegeben, wie Sie auf diese Situaiton reagieren können.

Erfahrungspunkte
Jede Begegnung, die die Charaktere erfahren, bringt zusätzliche Erfahrungspunkte, je nach dem, wie erfolgreich diese Begegnung für das Team war. Ein Charakter, der genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, kann in seinen Erfahrungsstufen aufsteigen.

Blickrichtung
Während eines Kampfes blickt ein Charakter in eine bestimmte Richtung. Ein Angriff von einer Seite, in die er nicht schaut, hat eine größere Chance, Schaden anzurichten. Hat ein Charakter nur einen einzelnen Gegner, wird er diesen automatisch ansehen.

Trefferpunkte (TP)
Diese sind ein Maß dafür, wie gesund ein Charakter ist. Schäden durch Waffen ziehen eine Anzahl Punkte von den Gesamttrefferpunkten des Charakters ab. Hat ein Charakter alle seine Trefferpunkte verloren, wird er bewußtlos und liegt im Sterben. Werden seine Wunden von einem anderen Team-Mitglied verbunden, ist er nur bewußtlos.

Icon
Die kleine Abbildung eines Monsters oder Charakters während eines Kampfes. Charakter-Icons können über den AENDER-Befehl im RAST-Menü verändert werden.

Intitiative
Dies ist eine halb durch Zufallswurf entschiedene Reihenfolge, welcher Charakter in einer Kampfrunde zuerst zuschlägt. Charaktere mit höherer Ausdauer haben eine größere Chance auf eine höhere Initiative.

Stufe/Grad
Dies beschreibt die Stärke einer Anzahl verschiedener Gegen- oder Zustände. Die Stärke eines Charakters, Verlieses, Monsters und von Zaubersprüchen werden durch ihre Stufe, bzw. Grad angegeben.

Charakterstufe
Dieser Wert zeigt die "Menge" an Erfahrung an, die sich ein Charakter erworben hat. Je höher die Stufe, um so erfahrener und wichtiger ist der Charakter. Magiebenutzer hoher Stufen können Zaubersprüche hoher Grade einsetzen.

Zaubergrad
Zaubersprüche sind nach Schwierigkeitsgraden unterteilt. Je höher der Grad eines Zaubers, desto schwieriger ist dieser auszuführen. Nur sehr erfahrene Magier und Kleriker können hochgradige Zauber weben.

Magie
Dieser Begriff bezeichnet Zaubersprüche, magische, verzauberte Gegenstände, sowie sämtliche Eingriffe durch übernatürliche Kräfte.

Nahkampf
Dies ist ein Mann-zu-Mann- (Frau-zu-Monster, etc.) Gefecht mit Waffen wie Schwertern, Speeren oder Fäusten.

Fernkampf
Dies ist ein Angriff aus einer gewissen Entfernung mit Waffen, wie Pfeil und Bogen, Armbrüsten und Bolzen, Schleudern und Steinen.

Monster
Dieser Begriff beinhaltet grundlegend Menschen und andere Spielerrassen, sowie Ogers, Drachen, also "richtige" Monster. Ganz einfach ausgedrückt: Wenn er/es nicht zu Ihrem Team gehört, dann ist es ein Monster. Monster sind jedoch nicht generell feindlich gesinnt, einige können sogar sehr hilfreich sein.

Mehrklassencharaktere
Nichtmenschliche Charaktere können zwei oder mehr Klassen zur gleichen Zeit angehören. Solche Mehrklassencharaktere verteilen ihre Erfahrungspunkte gleichmäßig über alle ihre Klassen auf, selbst wenn sie für eine Klasse schon ihre Rassenbegrenzung erreicht haben.

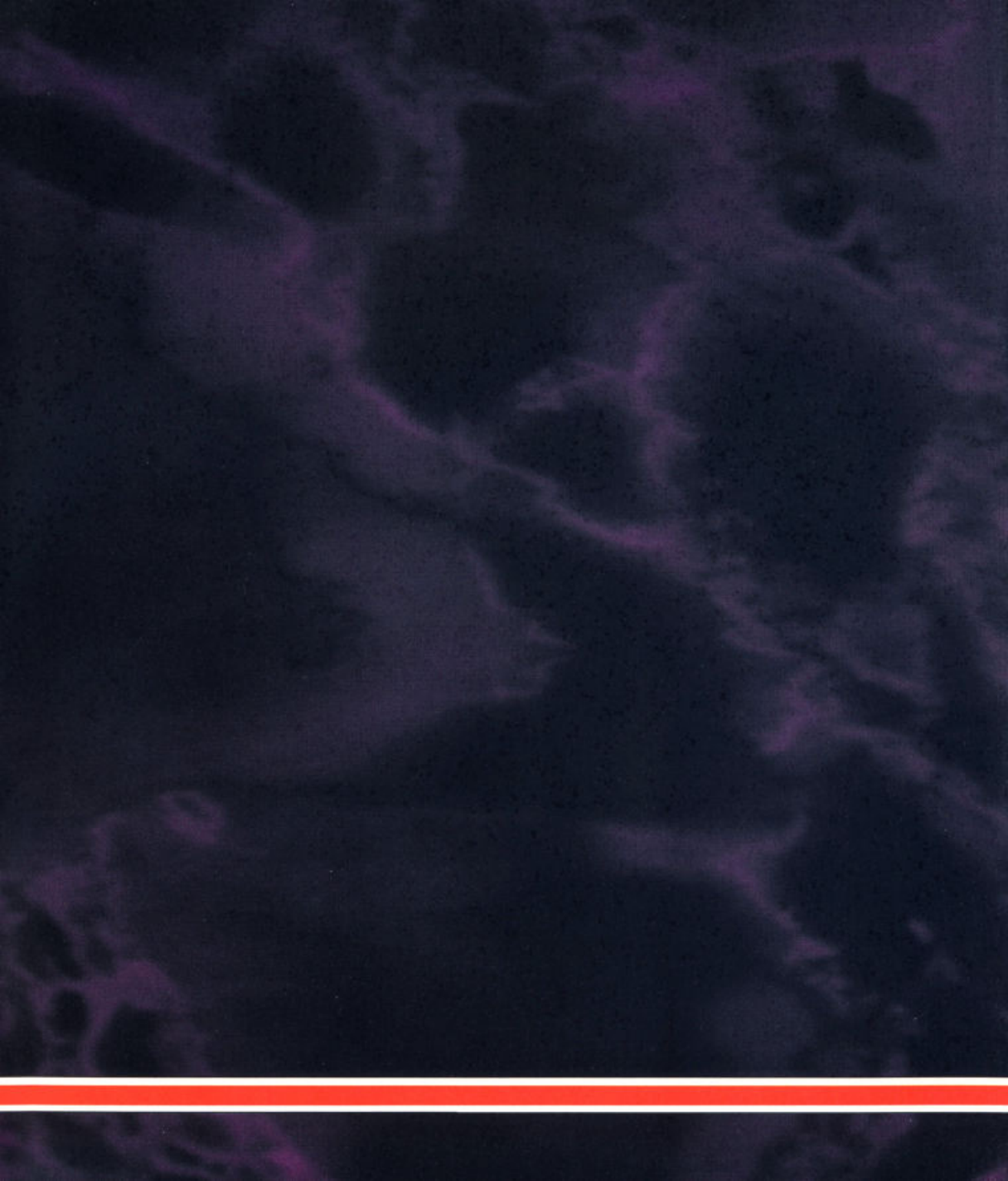
Nichtspielercharaktere (NSC)
Dies ist ein Mitglied einer Spielerrasse, die nicht durch den Spieler selbst kontrolliert wird. Einige Nichtspielercharaktere können dem Team beitreten.

Team
Eine Gruppe von Abenteurern, die Sie aufstellen, um die Ihnen gestellten Aufgaben zu lösen. Ein Team kann für jedes Abenteuer neu zusammengestellt werden, oder sogar im Verlauf desselben verändert werden.

Spielercharakter (SC)
Dies ist ein Mitglied einer Spielerrasse, die vom Spieler selbst gesteuert werden. Die Charaktere Ihres Abenteurer-Teams sind SCs.

Rasse
Die Spezien, denen ein Spielercharakter im Spiel angehören darf. Zum Beispiel sind Mensch, Elf oder Zwerg eine Rasse.

Zauberspruch
Dies ist eine magische Beschwörung, die die Naturgesetze beeinflussen oder verändern kann. Magiebenutzer, Kleriker oder Ritter, Paladine und Waldläufer hoher Stufen können Zauber weben, nachdem sie diese gelernt haben. Nachdem ein Zauber ausgelöst wurde, verschwindet er aus dem Gedächtnis des Benutzers und muß erneut gelernt werden.

Zauberbuch
Das Zauberbuch eines Magiebenutzers enthält die Zaubersprüche, die dieser kennt. Besitzt er kein Zauberbuch, kann er keine Zauber wiedererlernen.

ETW0 (Erforderlicher Trefferwurf gegen RK0)
Dies ist der Wert, den ein Charakter erreichen oder übersteigen muß, um einen angenommenen Gegner mit RK0 treffen zu können.